ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

9 ВЫПУСК

ИГРОМАНИЯ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 9

Библиотека журнала «Игромания»
Москва – 2000

ББК 28.18
Л87

Л87 Лучшие компьютерные игры. Выпуск 9. — М., 2000. — 368 с. — (Библиотека журнала «Игромания»).

ISBN 5-7594-0100-9

В книге представлены описания, руководства и подробные прохождения лучших игр для персонального компьютера.

Верстка: Виктор Кайков

Лучшие компьютерные игры
Выпуск 9

Выпущено «Издательской фирмой Астрея-2000»,
ЛР № 066645 от 01 июня 1999 г.
Подписано в печать 25.09.2000. Формат 70 x 100 1/16 Печать офсетная.
Печ. л. 23. Тираж 5 000 экз. Заказ № 570

Отпечатано с готовых диапозитивов в ООО «Типография ИПО Профсоюзов Профиздат» 109044, Москва, Крутицкий вал, 18. ПД № 00180 от 29.11.1999 г.



СОДЕРЖАНИЕ

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

Разработчик: **Ensebmle Studios**
Издатель: **Microsoft**
Жанр: **RTS**
Требования: **P166, 32Mb**

Серия Age of Empires хорошо известна всем любителям стратегических игр в реальном времени. AoE2: The Conquerors является продолжением, а точнее дополнением ко второй части этого сериала. Это не простой mission pack, так как в первую очередь в игре присутствует аж пять новых цивилизаций: ацтеки, гунны, корейцы, майя и испанцы. Соответственно, новые миссии, новые юниты, новые технологии присутствуют в немалом объеме.

НЕСКОЛЬКО СЛОВ ПЕРЕД НАЧАЛОМ

Прежде, чем приступить к прохождению игры, прочтите эти строки. Дело в том, что AoE имеет некоторые особенности, не зная которых вам будет не просто сориентироваться в игре в целом и в нижеследующем тексте в частности.

Прежде всего, обратите внимание, что каждая миссия развивается динамично. В большинстве из них задачи, которые вам надо выполнить для победы, появляются не в начале миссии, а по мере ее прохождения.

Кроме этого, опять же в большинстве миссий существует возможность пройти ее несколькими путями. Например, можно ни с кем не контактировать, не выполнять просьб и предложений компьютерных игроков. Просто уничтожать все и вся. А можно избрать и дипломатические ходы. Понятно, что описывать все варианты незачем. Мы предлагаем наиболее простые и короткие пути к победе.

I. АТТИЛА

Некогда великая Римская Империя переживала спад, когда варварские племена начали свои набеги на ее границы из лесов Европы и азиатских степей. Самыми известными из последних были гунны, родом с Приуралья. Их предводителем был Аттила (правил в 434-453 гг н.э.). Он был амбициозным правителем и жаждал чтобы Рим признал его.

В начале кампании Аттила еще не король гуннов и вынужден сразиться со своим подлым братом за право называться им. Затем Аттила должен выбрать себе союзника в сражении между скифами, римлянами и персами.

В следующих двух сценариях речь идет о битвах между гуннами и Восточной Римской Империей, которая позднее станет называться Византией — Аттила нападает на города, требуя заплатить ему дань.

Вторая часть кампании — это вторжение гуннов в Западную Римскую Империю. Битвы разворачиваются на просторах Галлии (Франция), полях Каталонии и в Италии.

Миссия 1
Наказание Господне

— *Аттила должен выжить*

— *Аттила должен убедиться, что Блада мертв, и вернуться в лагерь гуннов*

В начале под вашим командованием находится лишь один юнит — сам Аттила. Отправляйтесь за Бладой и нападайте, как он и советует, на кабана. После вашей победы

Блада предаст вас — не пытайтесь перебить лучников самостоятельно, возвращайтесь в лагерь гуннов и они помогут вам.

— *Победить двух из трех имеющихся в наличии врагов*

На карте есть три потенциальных противника: Западная Римская Империя (форт на юге), скифы (несколько деревень на западе), персы (город на другой стороне залива на востоке).

Опираясь на свои силы, вы вполне способны самостоятельно «вынести» двоих на свой выбор. Однако предлагаемый ниже вариант легче и интереснее.

Берите имеющиеся у вас войска и ведите их на римское поселение. Сопротивления почти нет и вы без труда прорветесь в город.

— *Освободить пленных гуннов*

— *Освободить пленного скифского разведчика*

В южной части форта есть несколько «загонов», в которых и содержатся пленные. Освободите их, разрушив стены. С гуннами поступайте по своему усмотрению. Благодарность же скифов не будет знать границ. В разумных пределах, конечно.

— *Привести Аттилу для переговоров к скифам*

Подведите его к скифским лагерям и они не только станут вашими союзниками, но и предложат кое что полезное.

— *Пригнать скифам 10 лошадей*

Поищите вокруг своего лагеря — лошадей там хватает. Пригоните их скифам, и вы получите отряд конных лучников. Теперь, если вы не сделали этого раньше, добейте римский форт. С одним врагом покончено. После этого есть два пути. Вы можете попытаться атаковать персов. Однако их город защищен куда лучше. Так что готовьтесь к кровопролитию. Если же вам некуда торопиться, то займитесь собственным развитием, добывайте лес и золото, проводите исследования. И ждите — очень скоро скифы сами атакуют персов. Предоставьте им честь уничтожить оборонительные рубежи, а потом подключайтесь.

Миссия 2

Великая гонка

— *Награбить достаточно ресурсов для постройки базы*

Переправьтесь на восток через реку и разрушьте лесопилки зеленого города (Наиса). Это даст вам запас дерева. Затем вернитесь в начальную точку и продолжайте путь на юг. Следующий город, София (красный), предоставит вам еду, если вы расправитесь с центральным зданием. Дальше в своем замке расположились тевтоны. Прорвитесь за стены и освободите пленных. После разрушения домов в Салониках (к востоку от тевтонов) вы получите крестьян и, наконец, продвинувшись еще восточнее и напав на рудники Адрианаполя, вы пополните свои запасы золотом.

Теперь у вас есть все необходимое для строительства. Неплохое место для возведения своих жилищ расположено между тевтонами и греками. Там есть и золото и лес, есть и олени — отличный источник пищи.

— *Разгромить римлян, уничтожив их городской центр*

Пока вы обустраиваетесь и копите силы для атаки на римлян, посетите еще одно место. Между Наисом и Адрианаполем, точно перед главными воротами римского форта, есть лесной лабиринт. Там обитают скифы. Если привести к ним шесть крестьян, то вы получите стаю волков и отряд подрывников-камикадзе. И то и другое как нельзя лучше подходит для организации первой волны атаки. Если организовать им поддержку трехчетырех баллист и десятка конных юнитов, то победа будет за вами.

Миссия 3

Стены Константинополя

— *Получить 10000 золота от римлян*

В ваших же интересах начинать действовать быстро. В северном углу расположился город Марсианаполис, войска которого будут постоянно мешать вам спокойно существовать. Конец этому должен быть положен. Стройте пять-шесть рыцарей, проламывайте

стену и атакуйте городской центр. За это Рим заплатит вам 3000. По 500 золотых единиц вы получите за разрушение каждого из двух доков, расположенных неподалеку.

Тем временем возьмите монаха и несколько солдат и осторожно отправляйтесь на юго-запад — там находятся 2 реликвии. Если их принести в храм, то они станут медленно, но постоянно добавлять вам золото.

Немного восточнее от района ваших поисков есть река. По ее берегу, их Филиполиса в Константинополь снует караван. За его уничтожение вы получите выкуп в 500 монет.

С самого же Филипполиса, спрятавшегося в западном углу, можно получить следующий доход: 3000 за центр, 500 за рынок и столько же за доки. Еще 500 монет попадут вам в карман за то, что уйдет в небытие торговый корабль.

Примерно посередине карты расположен храм. Если 1000 единиц дерева вам нужна, то забудьте про религиозные чувства.

Все это, плюс золото от двух реликвий даст вам возможность быстро достигнуть цифры в 10000 золотых.

Миссия 4

Варвары

— Победить Мец, Орлеан и Бургундию

Вокруг начальной точки есть несколько конников и крестьян — соберите их и начинайте строительство. Построив пару катапульт и пяток рыцарей, приступайте к первому врагу.

Отправляйтесь на юго-западу и уничтожьте городской центр Бургундии. Они согласятся стать вашими союзниками, если вы заплатите им 500 золота и построите за 10 минут замок в указанном месте. Прежде, чем через специальные опции («Дань») переправлять деньги, убедитесь, что у вас достаточно сил и средств, чтобы возвести замок. Кстати, он останется под вашим контролем, так что не злитесь на жадных бургундцев.

С оставшимися двумя, Мецем и Орлеаном, придется воевать. Первый город не обладает мощной защитой, в отличие от второго. Так или иначе с обоими поможет справиться такая тактика. Постройте как можно больше кавалерии и 3-4 требушета. Пока конница отвлекает войска противника, требушеты бомбят вышки, замки и городские центры.

Когда будете браться за городской центр Орлеана, учтите две вещи. Во-первых, после его разрушения останется 4 реликвии, которые можно вынести монахами, если вам нужно золото (еще 4 реликвии остаются на развалинах орлеанского храма). А во-вторых, сделать это будет не так просто. Как только вы уничтожите последний город, из западного угла карты пожалует большая группировка римлян.

— Победить войска римской империи

Сделать это очень не просто, учитывая, что после штурма у вас наверняка будет не очень много войск. Однако вскоре римляне разойдутся мелкими группами по всей карте. Тут-то их и самое время уничтожать.

Миссия 5

Каталонские поля

— Победить римлян, аланов и вестготов

Вы и ваши союзники остготы расположились лагерем на правом берегу. К югу от ваших позиций вестготы, на западе — аланы, и к северу от них — римляне.

Сразу же приступайте к вестготам. Берите всю имеющуюся у вас конницу и равняйте их поселение с землей. Затем приступайте к строительству. Но только самого необходимого: кузница, конюшня, рынок, замок. Это позволит вам продвинуться до имперской эпохи и вместе с этим строить паладинов.

Теперь настало время вновь прибегнуть к излюбленной тактике: стройте конницу, требушеты и начинайте наступление. Удобнее всего это делать не в лоб, а с фланга — через разрушенные позиции вестготов.

И помните главное. Чем быстрее вы действуете, тем меньше у противника юнитов и тем слабее его оборона.

Миссия 6
Падение Рима

— *Аттила должен выжить*

— *Покорить Милан, Падую, Верону и Акилею*

Ваше поселение растянуто по северо-западной кромке карты. К северу от главного здания расположен ваш замок и каменная шахта, к западу — золотые рудники.

Противники создают перед вами своеобразную линию обороны. Самый северный их город — Акилея, в центре — Падуя и на юго-западе — Милан. Выбирайте на свой вкус, какой из двух крайних городов вам уничтожить уже в самом начале (выданных в начале юнитов хватит только на один). Действуйте очень осторожно и неторопливо: ставьте требушеты, уничтожайте все, что находится в зоне досягаемости. И главное, не забывайте конницей вовремя уничтожать вражеские юниты, особенно баллисты и те же требушеты.

Покончив с Миланом и Акилеей, вы обеспечите безопасность своих рудников и каменоломен. Настанет черед врага посильнее. Однако, при использовании вышеописанной тактики Падуя тоже не станет проблемой.

Как только города падут, Папа Римский позовет Аттилу на приватную беседу под стены Рима. Не бойтесь ничего и смело ведите его туда.

II. ЭЛЬ СИД

В те времена Испании, как единого государства не существовало. Между христианскими государствами севера (Европа) и мавританскими странами юга (Африка) шли постоянные феодальные войны. Родриго Диаз Де Бивар, которого стали называть Ель Сид от арабского «саид», что значит «господин», был отличным воином и верным вассалом своему хозяину.

В первой миссии поступает на службу королю Санчо и должен захватить его брата, Альфонсо. К несчастью, Санчо убивают и Эль Сид переходит на службу к Альфонсо. Позднее король, страшась растущей популярности Родриго, изгоняет его и к середине кампании Эль Сид объединяет свои силы с мавританским правителем Мутамидом. В последних сценариях Де Бивар основывает свое королевство и защищает его от вторжения мусульман с юга.

Миссия 1
Брат против брата

— *Станьте воином короля Санчо*

В начале миссии вам предстоит красивая интерлюдия — сражение на поединке и принятие на службу. Просто следуйте выдаваемым указаниям.

— *Эль Сид должен выжить*

— *Захватить короля Альфонсо*

Берите все выданные войска и идите в центр карты — находящаяся там деревня перейдет под ваше командование. Внимательно обследуйте окрестности в поисках других добровольцев: чуть южнее деревни и на западе у самой кромки карты есть еще две группы солдат, а в западном углу — монастырь, монахи и целых 4 реликвии.

Как только вы построите городской центр, получите по 450 единиц всех ресурсов от короля Санчо. Так он поблагодарит вас за ваше рвение.

Продолжайте развиваться и перейдите в феодальную эпоху. Это даст вам возможность производить осадные орудия. Построив несколько баллист и рыцарей, приступайте к штурму города, в котором укрылся Альфонсо. Уничтожать все постройки, не нужно — только замок. Сам Альфонсо перейдет под ваш контроль как только он падет. После этого его надо будет лишь отвести к Санчо.

Миссия 2
Враг моего врага

— *Эль Сид должен выжить*

— *Остановить восстание в Толедо*

Ведите Сида на северо-восток, пока не повстречаете Мотамида. Он скажет вам много интересного. Затем продвигайтесь дальше. Добравшись до озера, вы получите в подарок от уже упомянутого мавра корабль, на котором и переправляйтесь на остров. Поговорите с обитающим там Имамом.

— *Отобрать у предводителей мятежников 4 реликвии и вернуть их Имаму*

Теперь вам предстоит преступить к строительству. Можно это сделать неподалеку от начальной точки. Чуть южнее там есть золотой рудник. Однако более удобное место находится восточнее озера — это плато, на которое есть только два входа, что обеспечит легкую оборону в случае необходимости. Единственный минус — место на нем маловато. Однако если поручить трем-четырем крестьянам заняться вырубкой леса, то эта проблема вскоре отпадет.

Стройтесь и развивайтесь. Естественно, что для штурма города вам понадобится несколько баллист и значительное количество войск. Лучше всего рыцарей. Они обладают большой скоростью и убойной силой, а управление ими, в отличие от смешанной армии (пехота, лучники, конница и т.д.), не требует столько сил и внимания.

Нападать проще из восточного угла карты на юго-запад. Сопротивление не будет очень серьезным, однако могут возникнуть сложности с вражескими монахами — будьте внимательны к этим «перевербовщикам». Придется повозиться и с уничтожением зданий — реликвии разбросаны по всему городу. Как только обнаружите их, постройте четырех монахов, нагрузите их и отправляйтесь к Имаму. Но только не забудьте обеспечить прикрытие.

Миссия 3
Изгнание Сида

— *Эль Сид должен выжить*

— *Найти новый город и нового повелителя*

На северо-востоке города к вам присоединится небольшой отряд. С его помощью пробейтесь к выезду на востоке — там вас встретят мавры.

— *Прибыть к Мотамиду в его замок в Сарагосе*

По пути на восток, вы обнаружите, что дорогу вам преграждают вражеские укрепления.

— *Уничтожить замок, чтобы продолжить путь*

Это не так сложно. Оправляйтесь в южный угол. Там вы сможете раздобыть подмогу. Постройте еще немного войск, захватите требушет и уничтожьте замок. Затем продолжайте свое движение в Сарагосу.

— *Защитить Сарагосу, уничтожив осадную мастерскую графа Беранжера, расположенную неподалеку*

Как только вы прибудете в Сарагосу, ее атакует Беранжер. Выведите свои войска за стены и уничтожьте их. Не забудьте и про мастерскую.

— *Победить Беранжера*

Мотамид дарует вам право основать поселение. К северо-западу от Сарагосы есть отличное место с каменоломней, рудником и лесом. Отправляйтесь туда вместе с войсками и крестьянами, которых Мотамид также подарил вам.

Все, что от вас потребуется, это построить городской центр и конюшни (хозяйственные постройки — по своему усмотрению). Достройте себе еще десяток рыцарей и можете смело выступать.

К западу от вас есть отдельно стоящий вражеский замок. С ним поступите точно так же, как и с основными постройками Беранжера на севере — расстреляйте его из требушета, не подставляя свои войска под стрелы.

Миссия 4
Черные охранники

— *Эль Сид и Альфонсо должны выжить*

Двигайтесь вместе с войсками на юг, вслед за посланником, и спасите Альфонсо от атаки. Затем отправляйтесь в свой город.

— *Уничтожить 6 доков Черных стражников*

К северу от города есть мечеть. Подведите туда сначала Сида, а потом священника. После того, как она перейдет на вашу сторону, вам бесплатно исследуют все апгрейды, имеющиеся в вашем храме.

Кроме того, там же вам объяснят, что для победы необходимо уничтожить транспортные корабли противника — это отрежет его от подкрепления.

С ресурсами на базе тяжело, поэтому исследуйте окрестности мечети. Есть большое месторождение золота к юго-востоку от нее.

Для достижения победы есть два пути. Прежде всего, вы можете просто атаковать города противника и сравнять их с землей вместе с доками. Однако это долго, дорого и чревато проблемами. Другой способ таков. Между поселениями врагов, примерно на юго-востоке от места нападения на Альфонсо, есть мыс. На нем расположены каменное и золотое месторождения и там же можно построить доки. Если провести туда крестьян и рыцарей, а затем понастроить галеонов, то считайте миссию выполненной — уничтожить доки и транспортные корабли с реки не составит проблем.

НОВЫЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Цивилизация	Уникальный юнит	Уникальная технология	Особенности
Aztecs	Jaguar Warrior	Garland Wars	+33% золота от реликвий; начинают с Eagle Warrior вместо кавалерии; крестьяне переносят на 5 ед. больше; военные юниты создаются на 15% быстрее; монахи получают по 5 ед. жизни за каждое открытие в монастыре.
Huns	Tarkan	Atheism	Конюшни работают на 20% быстрее; не нужны дома, но начинают с -100 дерева; конные лучники стоят на 25% меньше в Castle Age, на 30% в Imperial Age; +30% точности Trebuchets.
Mayans	Plumed Archer	El Dorado	Стены стоят на 50% меньше; начинают с +1 крестьянином, Eagle Warrior, и -50 еды; ресурсы добываются на 20% медленнее; лучники стоят на 10% меньше в Feudal Age, на 20% в Castle Age, на 30% в Imperial Age.
Koreans	War Wagon, Turtle Ship	Shinkichon	Mangonels, onagers получают +1 к дальности; камень добывается на 20% быстрее; башни автоматически улучшаются; дальность башен +1 в Castle Age и +1 в Imperial Age.
Spanish	Conquistador Missionary	Supremacy	+33% золота от Trade Cart, Trade Cog; крестьяне работают на 30% быстрее; улучшения в кузнеце не стоят золота; Cannon Galleons получают плюсы от Ballistics (быстрее и более точно стреляют).

Миссия 5

Король Валенсии

— *Сид должен выжить*

— *Сид должен найти город для проживания*

Отправляйтесь на восток. Разобравшись с тремя пехотинцами Беранжера на переправе, вы попадете в город Дения, который перейдет на вашу сторону.

— *Защитить Дению от Беранжера*

Эта задача невыполнима в принципе. Поэтому хватайте крестьян и бегите на юг, через мост. Быстро исследуйте округу: к вам присоединятся 2 монаха, 4 рыцаря, 3 воина на верблюдах и четверо крестьян. Всех их собирайте в кучу и отправляйтесь на восток. Спешите, Беранжер покончит с Денией, а потом последует за вами.

Валенсия перейдет под ваши знамена без вопросов, как только вы подойдете к ее стенам.

— *Защищать Валенсию, пока «Чудо» не будет построено*

Задача несложная. Город огромный, ресурсы под рукой. Надо только вовремя ремонтировать стены. Если же враг подгоняет тараны и требушеты, выпускайте за стены конницу и уничтожайте их. Это самое сложное — следить за пополнением войск и отражением атак.

НОВЫЕ ЮНИТЫ

Название	Описание	Создается в	Плюсы против	Минусы против
Eagle Warrior (Elite Eagle Warrior)	Быстрый пехотный юнит с хорошим обзором и броней против стрел. Устойчивы к вербовке. Получают плюс к атаке монахов и небольшое преимущество при атаке осадных орудий и конных солдат. Цивилизации, не обладающие кавалерией (ацтеки и майя), начинают миссии с Eagle Warrior вместо легкой кавалерии.	Barracks	Archers, Monks, Siege weapons	Infantry, Hand cannoneers
Halberdier	Сильнее, чем Pikeman. Получает плюсы при атаке конных юнитов и слонов.	Barracks	Mounted units, War Elephants	Infantry, Archers, Scorpions, Mangonels, Hand cannoneers
Jaguar Warrior (Elite Jaguar Warrior)	Уникальный юнит ацтеков. Получает плюсы при атаке любой другой пехоты.	Castle	Infantry	Archers, Mangonels, Hand cannoneers, Cavalry archers
Plumed Archer (Elite Plumed Archer)	Уникальный юнит майя. Сильнее, быстрее и обладает лучшей броней, чем другие лучники. Однако атака хуже.	Castle	Archers, Monks, Teutonic Knights, War Elephants	Cavalry, Skirmishers, Eagle Warriors, Woad Raiders

War Wagon (Elite War Wagon)	Уникальный юнит корейцев. Это тяжело бронированный «лучник».	Castle	Infantry, Archers	Cavalry, Skirmishers, Pikemen, Camels
Conquistador & Elite Conquistador	Уникальный юнит испанцев. Конные с ружьями. Очень силен на близкой дистанции, однако точность невысокая.	Castle	Swordsmen, Monks, Teutonic Knights, War Elephants	Knights, Camels, Pikemen
Hussar	Сильнее, чем легкая кавалерия. Получает плюсы против монахов, обладает повышенной сопротивляемостью к вербовке.	Stable	Archers, Cavalry archers, Siege weapons, Monks	Pikemen, Knights, Camels
Tarkan & Elite Tarkan	Уникальный юнит гуннов. Особенно эффективен против построек.	Castle	Buildings, Archers, Mangonels, Cavalry archers, Siege weapons, Monks	Pikemen, Knights, Camels
Petard	Подрывники, вооруженные взрывчаткой. Малоэффективны против юнитов.	Castle	Buildings, Walls, Siege weapons	Archers, Scorpions, Cavalry archers, Mangonels
Turtle Ship & Elite Turtle Ship	Уникальный юнит корейцев. Медленный, тяжело бронированный боевой корабль. Особенно эффективен против других кораблей на близком расстоянии.	Dock	Fire Ships, Demolition Ships	Bombard cannons, Monks
Missionary	Уникальный юнит испанцев. Перемещается быстрее монахов, но обзор и зона действия меньше. Не может переносить реликвии.	Monastery	Teutonic Knights, War Elephants	Archers, Knights, Light Cavalry, Woad Raiders

Миссия 6
Завоевание

— Разбить армии Юсуфа

— Тело Сида должно остаться в целости

Главное, это действовать быстро. Берите все свои войска и выступайте на запад — уничтожьте еще не успевший развиться лагерь. Затем ступайте на север и разберитесь со вторым таким же поселением. Это была армия Черных стражей.

Тем временем разворачиваем наступление на втором фронте. Отправляйте свои корабли на юг, вдоль побережья. Пусть они уничтожат доки и все, до чего смогут добраться. Не забывайте, что море это еще и дешевая пища — постройте корабли и пусть трудятся.

Теперь необходимо пополнить свою армию: чтобы уничтожить вторую армию окончательно (их доки вы уже разрушили) понадобятся требушеты и рыцари. Как только все это у вас будет, разворачивайте наступление на юг.

Периодически с восточного побережья к вам будут прибывать транспорты с войсками Юсуфа. Будьте внимательны. Пока вы не покончите с врагами на своем берегу, помешать ему вы будете не в силах.

Время Юсуфа придет, когда будет уничтожена и вторая армия. Теперь постройте два-три транспортных корабля и побольше галеонов: ими надо уничтожить прибрежные укрепления на восточном берегу, чтобы не помешали десанту. А затем приступайте к планомерной «зачистке» поселения Юсуфа.

III. МОНТЕСУМА

Монтесума (тот, что правил с 1503 по 1520 гг н.э.), один из последних императоров ацтеков, познал радость покорения чужих земель, но и горечь завоевания своих. Священники ацтеков постоянно требовали новых человеческих жертвоприношений и, идя у них на поводу, Монтесума покорил бОльшую часть современной Мексики, породив множество врагов. Поэтому когда Кортес и его конкистадоры высадились на берегах Южной Америки, они без труда нашли множество союзников в борьбе с Империей Ацтеков.

Кампания начинается в тот момент, когда воины ацтеков покоряют племена тлакопанов и тлаксалов. Эти планы нарушаются прибытием испанцев, привезших неизвестное оружие — кавалерию и артиллерию. Монтесума счел их богами и Кортес без боя занял Теночтитлан, город-остров и столицу ацтеков. Увы, именно за это его и убили восставшие против ига испанцев индейцы. Во второй половине кампании ацтеки понимают свою ошибку и с боями вновь овладевают городом. Однако блеск золота не дает Кортесу бросить эту затею и он еще раз объединяет свои силы с местными племенами, чтобы битва за Теночтитлан разгорелась с новой силой.

Миссия 1
Кровавое правление

— *Захватить 4 монастыря*

— *Поместить 4 реликвии в 4 монастыря*

Чтобы выиграть, совершенно необязательно уничтожать своих противников. Однако диспозиция такова, что это неизбежно.

Два храма находятся на ответвлениях дороги, ведущей на запад. Их можно занять и, соответственно, занести в них реликвии (они лежат перед зданиями), без боя. Дальше по этой дороге находится один из трех ваших врагов — самый слабый. С ним можно покончить, едва улучшив свои войска. Второй (в северном углу карты) и третий (в западном) гораздо сильнее. Вооружитесь таранами и усильте свои войска.

Третий и четвертый храмы расположены как раз за поселениями двух оставшихся врагов. При этом пробираясь в западный угол не забудьте захватить с собой крестьянина — придется построить док и транспортный корабль, чтобы добраться до последней реликвии.

Миссия 2
Тройной союз

— *Доставить весть о войне в городские центры Тексоко и Тлакопана*

Отправляйтесь напрямик в желтый город (получите союзника), а затем сразу на северо-восток в город фиолетовый (случится тоже самое). По дороге вы найдете храм. От вас попросят привести туда 10 воинов-ягуаров (они будут улучшены).

— *Победите Тлаксаланов, уничтожив их 4 городских центра*

К вам на помощь прибывают четверо крестьян на транспортном корабле. Высадите двоих или даже троих на остров на западном берегу. Это маленький клочок земли, но на нем есть залежи золота и камня. Оставшегося же — в бухте на восточном. Начинайте

обустраиваться. Главное, постройте замок. Это даст возможность создавать лучшие войска — воинов-ягуаров.

Когда будете строить свое поселение учтите и такую деталь. Как это ни прискорбно, через некоторое время вам придется воевать со своими союзниками. Так что не располагайтесь слишком близко.

Создав группировку воинов, усиленную осадными машинами, подключайтесь к своим союзникам в деле уничтожения врага. Это будет не очень сложно, учитывая их помощь. Однако у вас есть возможность спланировать одну подлую вещь. Например, когда уничтожение последнего городского центра вашего противника станет делом нескольких минут, подгоните тараны под стены замков союзников. Как только враг будет повержен, они объявят вам войну, а вы тут же разрушите их здания.

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Название	Описание	Где	Эпоха	Стоимость
Bloodlines	Увеличивает жизнь всем конным юнитам	Stable	II	150F, 100G
Caravan	Увеличивает скорость Trade Carts и Trade Cogs	Market	III	200F, 200G
Herbal Medicine	Скорость излечения юнитов, находящихся в гарнизоне увеличивается в 4 раза	Monastery	III	350G
Heresy	Ваш юнит при вербовке погибает, а не переходит на службу к врагу	Monastery	III	1000G
Parthian Tactics	Улучшает броню конных лучников	Archery Range	IV	200F, 250G
Theocracy	Когда группа монахов завербовала вражеский юнит, только один из них должен отдыхать	Monastery	IV	400F, 800G
Thumb Ring	Увеличивает скорость и точность стрельбы лучников	Archery Range	III	300F, 250W
(Aztecs) Garland Wars	Улучшает урон всей пехоты	Castle	IV	450F, 750G
(Huns) Atheism	Для победы по причине постройке Чуда или сбора Реликвий требуется на 100 лет больше. Стоимость всех «шпионских» технологий уменьшается.	Castle	IV	500F, 500G
(Koreans) Shinkichon	Увеличивает дальность Mangonels	Castle	IV	800W, 500G
(Mayans) El Dorado	Eagle Warriors получают +40 очков жизни	Castle	IV	750F, 450G
(Spanish) Supremacy	Увеличивает боевые навыки крестьян	Castle	IV	400F, 250G

Примечание: ***F** — пища, **G** — золото, **W** — дерево.*

— Победить союзников

Если вы прибегли к совету, данному выше, то победа для вас просто дело времени. Если же нет, то разворачивайте свои силы, воевавшие с тлаксаланами, и ведите их на своих бывших союзников. Десять-пятнадцать воинов-ягуаров и пара таранов способны уничтожить любое поселение.

Миссия 3
Кетцалькоатль

— Победить тлаксаланов

Вокруг начальной точки в плане ресурсов есть все. Так что стройтесь и обустраивайтесь. Тем временем бурную деятельность разовьют испанцы. Помимо редких «наездов» на вас, они уничтожат ваших союзников — табасков.

*— Захватить 20 испанских лошадей и вернуть их в загон у себя в поселении **ИЛИ** победить испанцев*

Сразу скажу, что хотя, конечно, выбор за вами, но захватить лошадей несколько проще и быстрее, чем стирать с лица земли испанцев.

Так или иначе, но самое удачное место для начала следующее. Вдоль юго-восточной кромки карты есть проход в лесах, который испанцы не стерегут. Он выводит ваши войска в восточный угол, под стены испанского форта. Вооружитесь несколькими требушетами и расправьтесь с башнями, затем проделайте брешь в стене и вперед в рейд по тылам.

В этом поселении несколько загонов, с 5-7 лошадьми в каждом. Пригоните их к себе на базу и испанцы выйдут из игры. После этого останется лишь расправится с их союзниками.

Двигайте свои войска через болота на северо-запад. Никаких стен или башен с пушками. Будет всего несколько дозорных вышек. Пара требушетов и три отряда воинов-ягуаров решат эту задачу.

Миссия 4
Ночь

— Уничтожить испанское «Чудо»

Подбирайте священника и воинов-орлов и идите в южный угол — там к вам присоединятся еще воины. Теперь отправляйтесь обратно, на начальную точку и продолжайте путь на запад. На берегу (на мост не ходите — слишком сильная охрана) вас будет ждать транспортный корабль. С его помощью переправляйтесь в западный угол карты. Оттуда продолжайте путь на северо-восток по кромке карты. Попавшийся по пути красный городок не уничтожайте. На это нет времени. Лучше, используя священника, захватите несколько крестьян.

Из этого поселения через мост на восток переходите в город. Сразу за мостом будут доки и несколько транспортных кораблей. Загружайте все свои войска и плывите на восток. Там вас поджидает земля и дружественный храм с рядом домов. Начинайте там строиться. Надо спешить — время ограничено. Благо в округе есть любые ресурсы. Стройте замок и производите 2-3 требушета и столько воинов-ягуаров, сколько сможете.

Снова погружайте их на корабли и отплывайте к центру города, восточнее доков. Не обращая внимание на огонь близстоящих замков и вражеских юнитов, бросайтесь на испанское монументальное строение («Чудо»). Победа вам будет засчитана в случае его уничтожения.

Миссия 5
Кипящее озеро

— Победить тлаксалан и испанцев

Строить вам ничего не надо — все уже есть. Понадобятся лишь ресурсы. Главным образом золото, пища и немного дерева. Поля и деревья присутствуют поблизости в изоби-

лии. Золото же есть на острове на западе (островом его назвать сложно, так как вода здесь мелкая и пехота может сама до него добраться).

Стандартная тактика (требушеты + ягуары) по-прежнему работает. Учтите только несколько моментов. В западном и восточном углах карты есть загоны с лошадьми и повозки с порохом. Пригнав их к своему замку вы совершенно бесплатно получите конницу и пушки.

«В лоб» атаковать базы врагов, расположенных в северном углу крайне нерекомендовано. Там расположен остров, плотно застроенный пушечными башнями, на уничтожение которых вы потратите слишком много сил. Лучше спокойно пройти по кромке карты с запада на север.

Миссия 6
Сломанные копья

— *Победить тлаксалан, испанский флот и армию*

Город огромен. Есть все, что надо. Но золото может закончиться быстро. В этом случае отправьте пару крестьян на транспортном корабле на север — там есть очередной «золотой» остров.

Действовать надо быстро. Используйте доки на востоке города, чтобы построить несколько транспортных кораблей (погрузите на нее воинов-ягуаров и осадные орудия) и как можно больше галеонов. Всю эту армаду отправляем в угол на северо-восток. Там высаживаемся и зачищаем берег от пушек, замков и всего остального. Испанцы не успели еще достаточно укрепиться и понастроить войск. Уничтожив местное поселение вы решите основную проблему — избавитесь от угрозы со стороны испанских пушечных галеонов.

На южном побережье расположены постройки тлаксаланов. Переправьте туда свой десант. Поскольку полоска земли достаточно узкая, то продвигаясь вперед развернутым фронтом вы будете легко отражать все вражеские атаки, пока осадные орудия будут с безопасного расстояния уничтожать постройки.

После этого останется разобраться с последней базой испанцев на западе. Ее вы можете атаковать уже с двух сторон: через тлаксаланов и через мост из города. Кроме того, подогнав туда корабли вы и вовсе не оставите им шансов.

ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт паблишера
http://www.microsoft.com/games/conquerors/
Официальный сайт разработчика
http://www.ensemblestudios.com/aoeiix/

Глеб ВЛАСЕНКО
(zim@igromania.ru)

CARMAGEDDON TDR 2000

Разработчик: **Torus Games**
Издатель: **SCI**
Жанр: **Аркаднейшие гонки**
Требования: **PII-300, 64 Mb, 3D уск. (PIII-600, 128 Mb, 3D уск.)**

HOLLOWOOD

Наш первый выезд без инструктора и ремней безопасности. Присмотритесь, господа, приноровитесь. В случае непредвиденных растрат к миссии можно будет вернуться сто пятьдесят раз, так что понаверстайте кругов, запомните расположение бонусов.

С самого начала вы слишком слабы, чтобы преодолеть большинство препятствий на цирковой арене, так что забудьте о них и сконцентрируйтесь на чекпойнтах. Предположительно, дороги Hollowood выложены исключительно русскими человеками, так что не стоит гнушаться срезать лишнее расстояние перед чекпойнтами, тем более что они, похоже, расставлены чукчами. В отчаянии можно утопиться в озере у самого старта, тем более что на дне там несколько чрезвычайно полезных бонусов и упаковок с часами.

Send in the Sharks

Как, вы еще живы? Тогда вот и первая миссия. Родной луна-парк перегорожен со всех сторон, а мы стоим одиноко прямо на старте. Задача проста и тривиальна: собрать по кусочкам Очень Мощную Бомбу, взорвать ею берлогу с партизанами в точке 5 и по открывшемуся тоннелю пробраться в компьютерный зал, где останется лишь выпустить полоненную акулу. В принципе, всю миссию пройти не сложно, а очень сложно, потому как на все про все отводится только четыре минуты. Но такова новая Карма, так что если после двадцатой попытки так ничего и не получается, расслабьтесь, оторвитесь от игры, нарежьте пяток кругов в вашей любимой инкарнации NFS, а потом возвращайтесь и продолжайте изыскания. Прямое отличие новой игры от предшественников — чрезвычайная сложность.

К некоторым кусочкам бомбы можно пробраться пользуясь трамплинами, а не нарезать скучные круги по серпантину обходных путей. Компьютерная зала спрятана под землей в секретном бункере НКВД, так что и не думайте искать его, пробив тоннель.

Внимательно изучите всю территорию парка, а в особенности обходные пути через картонную деревушку и заброшенные шахты (и кроме того, в них спрятаны столь полезные бонусные часы с кукушкой).

Pop the Sucker

Еще не забыли милягу-акулу? Так вот теперь поступил приказ ее убить. И то верно, зачем нам акула? С самого начала в зоне аттракционов подберите как можно больше оружейных бонусов, а, когда кончится время и появятся полиция, бегите в болото и глушите ее динамитом. Надеюсь, вы уже догадались, что любые найденные бонусы (этакие сверкающие гаечные ключи) будут оружейными.

Сама по себе акула жутко труслива, поэтому можно заманить ее в тупик затонувших перекладин или прыгнуть прямо в омут, где под дружный посвист полицейских сирен ее хватит апоплексический удар. Десяти бомб вполне достаточно, не увлекитесь собирательством.

Вблизи себя, любимого, очередь бомб выпускать не стоит, иначе досрочный геймовер гарантирован.

Going Ape

Комментарий «blast from the past» в описании миссии недвусмысленно указывает на рок-н-лолльный стиль прохождения: англичане, что поделаешь, то им акулу топить, то заво-

дить фанерного Кинг-Конга. Впрочем, я всегда догадывался, что с ним что-то нечисто, уж очень подозрительно он стоял, этак бесстрастно на мир взирая. Ядерное топливо для супер-обезьяны разбросано по всей карте и его следует собирать по очереди, как когда-то осколки бомбы. Собрав все баки, летим к обезьяне и... ну, дальше сами увидите.

Самый потаенный, третий бак лежит перед входом в шахту в картонной деревне, на самой макушке маленького плато, над которым раньше проходил неприметный мостик.

Пожалуйста, не будьте жадинами — запаситесь power-слотами... Не пожалеете потом, честное пионерское!

SLUMS

После циркового балагана Hollowood, «Трущобы» представляют собой прямо-таки живое воплощение антиутопических идей нашего доморощенного фантаста <тут вставьте имя вашего нелюбимого фантаста>. Подворотни, полезнейшие «кенгурятные», прыгающие бонусы в северной части карты. Особенностью здешнего городского ландшафта является исключительная прямолинейность дорог и резких поворотов. Порою это жутко бесит, особенно если идешь на сверхскоростях. Впрочем, батальный разворот вносит неимоверно.

Slums Like it Hot

Что примерно переводится как «в джазе только дедушки». И, к слову, совершенно правильно переводится; задача этой миссии одного такого местного мафиозного дедушку как следует проучить, спалив ему родную хату. Прямо-таки Driver, ей-богу! Впрочем, хватит сентиментальничать, впереди у нас трудная дорога к телевизионной вышке за инструктажем.

Не вздумайте добираться к телевизионщикам нормальной дорогой, лучше разберитесь в сети хитро расставленных эстакад. Это совсем недолго, но жутко практично.

Осторожнее с бомбой на руках! Хотя бандиты обитают недалеко, но живут как канализационные крысы в узких коридорах, так что одно неверное движение и все будет точно как в той столетней страшилке про папу и кусок динамита.

Traffic Jam

Итак, разборки продолжаются. Местные быки в натуре на нас снова накатили и есть конкретная маза опустить ихнюю кодлу на пару братанов. Для начала выясняется, что эти самые братаны скумекали ситуацию и объявили на нас сезон охоты. Ну что ж, наша задача здесь — сделать все в точности до наоборот, воспользовавшись чеченскими методами индейца Виннету.

Сперва следует замуровать братанов в канализационном желобе, в месте, указанном на карте жирным крестом. У меня это отлично получилось при помощи стоящего на обочине автобуса, но, в принципе, снобам могут понравиться в изобилии разбросанные по округе противотанковые «ежи».

Не дожидайтесь, когда появятся бандитские машины, лучше отправляйтесь на поиск бонусов. Среди всех прочих деструктивных приспособлений на данный момент для нас важнейшим являются матовые алюминиевые шары, точно такие же, которыми мы уже глушили акул.

И конечно обездвиженного противника ничего не стоит замочить в этом запертом импровизированном сортире.

The Jump

Исключительный разработческий подарок для уставших от нервозной беготни гонщиков. Простая и симпатичная миссия по включению двух больших рычагов и запуску лифтов. Между тем, цель, тоже достойная — побег из этого обрыдлого Алькатраса навстречу солнцу и морю. Впрочем, об этом потом, сначала сосредоточиться.

Два странных, вращающихся то ли рычага, то ли вентилятора, находятся в середине стоков канализационных желобов в местах «X».

Вход в здание с включенными лифтами находится в подворотне за стеклом. Да там и стрелочки есть, так что заметите.

Не паникуйте, если вдруг не нашли в шахте лифта, просто они имеют дурацкую привычку вольно дрейфовать вверх-вниз. Оказавшись на крыше — прыгайте не задумываясь, главный хоуп тут, чтобы приземлиться на колеса...

THE DOCKS

Апофеоз мостов, как вершины местной архитектуры. Деревянные, металлические, разводные и просто проломанные — все есть в этих психоделических доках. Недостаток некоторых ловушек, мчащихся на скорости поездов и незримых колдыбаин на дорогах с лихвой окупаются морем «ускоряющих» бонусов и разбросанных прямо вдоль дороги вожделенных светящихся часов. Отдохновение рассудка, одним словом.

Juice Up

Первая миссия на новом месте как всегда встречает нас любимым извозом бомб. По легенде мы должны саботировать сепарационный завод по очистке нефти от волшебного йогурта. Три куска бомбы как всегда раскиданы в самых сумасшедших местах, а счетчик как всегда тикает на обратный отсчет.

Чтобы взять один из кусочков бомбы, надобно взлететь по длинному парапету, а забраться на него проще всего «прыжковым» бонусом с кенгуру на обертке, или изловчившись прыгнуть через решетку с ближайшей горки.

Если времени критически не хватает, и до fuel depot уже не успеть — обшарьте то место, где взяли последнюю бомбовую часть, — в тех местах исключительно много бонусов с afterburner внутри.

Clear the Decks

Сиамский близнец предыдущей миссии, с той лишь разницей, что теперь на нашу долю выпадает вселенских габаритов титаник, перегородивший выход из гавани, а количество частей нашего фугаса вырастает в два раза. Помните, что когда разводной мост подымается, то получается неплохой трамплин. Проблема времени решается подводными поисками бонусов (особенно в глубоких водах возле причала).

Чтобы проделать дыру в корме ненавистного судна, нужно кинуть бомбу не куда-нибудь, а прямо в кучу соседствующих ящиков с тушенкой. Да, и не забудьте подальше отъехать!

Got your motor running

Это, наверное, врожденная болезнь, но в новом Carmageddon финальные миссии намного легче своих промежуточных братьев. Впрочем, это хорошо. Итак, бензин сожжен, путь свободен, осталось сесть на маленький пароходик с впечатляющей трубой и уплыть навстречу новым городам и весям. Но фига спрятана в самом уязвимом месте, — у кораблика нет ни паруса, ни вёсел, ни мотора. Вот поисками последнего в трех частях мы и займемся.

Надоедливых полицейских можно на время успокоить, заманив их на глубину возле доков, а самому при этом сделать recover, тем самым подло обманув синих фуражек.

Вторая часть моторы скрыта за ящиками, которые следует столкнуть с пристани.

Старайтесь избегать пижонства: в магазине с последним кусочком мотора установлены бронированные стекла. Не будьте мухой, — ищите человеческий вход.

HIRISE

Каково название, такая и вся карта. Все пути до мерзости прямые, как все развилки симметричны, как шорты Пифагора, а вторые этажи домов и небоскребов способны похвастаться несуразными лифтами (при мизерном количестве бонусных «прыгунков»), компенсированных, впрочем, вполне занятными рампами. Complete Bubka's party, короче говоря.

Launch the Statue

Над утренним городом гордо возвышается статуя градоначальника, общими габаритами и отделкой страшно напоминающая одну известную статую одного известного русского ца-

ря работы одного известного грузина. Впрочем, как и в этом случае, доверие горожан можно завоевать только отправив эту статую на околоземную орбиту. Это не метафора, чесслово! Самым прямым образом к ногам привязать ему горючий колосник и в космос...

Не ищите второй бак с горючим в мусорных контейнерах — он всего лишь на втором этаже.

Мало кто догадывается, что во дворик со статуей вовсе необязательно запрыгивать с рампы или небоскреба. Там есть вполне приличный, хоть и неприметный, вход.

The Rich Switch

После надругательств над бдительным городским цербером, можно заняться местными «бобби». «Огрбанкъ» в самом центре подойдет как нельзя кстати, там, за бронированным (на слабым) стеклом, в глубоком сыром подвале хранятся несметные городские богатства. Расстановка такая: украсть мешки с валютой и юбилейными долларами, убежать от фараонов и спрятать нажитое в надежном месте.

Перед началом операции хорошенько изучите окрестность и поищите полезные бонусы (особенно «кенгуриный прыжок»).

Странное обстоятельство: чтобы открыть сейф, достаточно легонько боднуть его и дверь отопрется подобно сезаму. Неужели в этой стране все сейфы такие?

После того, как сработает сигнализация, срочно делайте ноги куда-нибудь в направлении, обратном месту «сплава» наших денег. Если кто-то из копов заметит, где вы сделали тайник — придется переигрывать.

Не забывайте про заманивание синих фуражек в омуты и водоканалы — оттуда они еще долго не будут беспокоить.

К тайникам на крышах домов лучше всего добираться с рампы или «кенгуриным» бонусом методом советского спортсмена Бубки.

Blow the Joint

Вот так, после того, как всем раздали оглоблей по заслугам, осталось сравнять с землей главное административное учреждение в этом городе офисов, бизнесменов и бизнесвуманов. Да и вообще, нам дальше идти надо, а они тут со своими трафиками и тэксидрайверами хороших людей мучают.

Три осколка камня-бомбы спрятаны даже искуснее той фразеологической иголки в соломе. Учтите, что стрелки порою здорово сбивают с панталыку, так что старайтесь вовремя углядеть лифты и подъемники на верхние этажи.

Под мостом даже не ищите — все подлый обман и провокация.

Подложив под небоскреб свинью, разумнее убегать в подземный переход — одно из немногих безопасных мест.

MILITARY ZONE

Война кругом. По длинным серпантинам взбираются медленно танки и БТР, ловкие багги так и норовят попасться под ноги, а в небе парят расправив крылья бипланы и бомбардировщики (все, пока что, безобидные). Бонусное время, как всегда, в воде, чаще всего в конце импровизированных минных полей, а речки пересекаются узкими мостиками — идеальными местами для начинающих саперов с нужным бонусом. Кстати, название зоны обязывает на некоторые недвусмысленные выводы по поводу.

Let's go to work

Да, именно этому поводу! Серьезно, хватит сачковать, прятаться по ухабам и метаться в поисках тротила из одного места карты в другое, как какой-нибудь бой-Максимка из любимого фильма нашей савейской юности! Пора, наконец, показать, кто здесь босс и кому нести «еще чашечку». Короче, надеюсь, что где-то в недрах широких штанин у нас с вами скоплено достаточно денег, для заполнения слота offensive? Если нет — то шагом марш на заработки, нам их (полных слотов) понадобится не менее половины.

Итак, по старой доброй традиции сводим счеты с местным авторитетом Strike'ом, который разъезжает по округе на пижонском мерседесе (кстати, внимательно рассмотрите этот мерседес, запомните). Проблема лишь в одном, пахана охраняют верные тузики Коля Крест и Вася Мейерхольд. На Колю и Васю — ноль внимания. Главный вражина у нас Strike, но он труслив и бледен, так что придется догонять.

Если вы еще не заметили (странно), то чем больше скорость перед лобовым столкновением, тем проще отправить супостата на небеса. Третий закон Н в действии.

После взрыва выяснится, что Strike не так прост и посадил в машину телохранителя с восковой фигурой на заднем сидении. Сам же босс вольнехонько прогуливается среди друзей на безопасной высоте. Чтоб не упрашивать его спуститься поищите в округе afterburner и... ну вы поймете, надеюсь.

Duel in the Arena

Врангель мертв, но силы беляков еще живы. Разрешить спорные вопросы поможет дуэль на запертой арене в середине карты; не обращайте внимания на тикающие часы, запаситесь боевыми бонусами и вперед!

Внутри арены засел коварный враг, очень мощный, но чрезвычайно неповоротливый. В 90 процентов случаев из ста бонус, в середине низкой залы — mega-turbo. Хватайте его поскорее и, лавируя по узкому погребу, разъясните с гадом ситуацию.

Но главный сюрприз, конечно, ждет по окончании боя. Множество друзей погибшего товарища приехали отомстить и уже не думают про честный бой. Но и нам тоже, по правде, чхать на них: обходя подложенные перепоны, убегите на посадочную точку, и пускай в остервенении друг с другом разбираются. Who's the boss here? Hey, it's you bud!

Tanks A Lot

Полный катарсис, господа! Самое сокровенное знание в этой жизни. Ради этой миссии стоило жить и работать, учиться и лечиться, по ночам писать стихи с фонариком под одеялом и бить морды в помоечных подворотнях. Танк, как вершина творения, — и где? — в наших руках!

Динамика этой зверской машины с дулом несколько отличается от всех остальных каров в игре, так что не поддавайтесь искушению соревноваться с противником на манер средневековых рыцарей, а просто езжайте себе спокойно вперед и пойте песни про русское поле. Да, он еще и стрелять умеет!

Только без амуниции ничего не выйдет, так что соберите не менее 10 снарядов в двух специальных складах на карте (красный крест укажет), отправляйтесь к Большим Чугунным Воротам, ба-бах! Бах-бах! Тра-та-та... Признаться, жаль, что все так быстро закончилось.

BACK OF BEYOND

С высоких гор спускается болван. Это мы, мадемуазель. Отличительная черта новой зоны БД — исключительная холмистость местности. Как следствие — вечные падения в непонятные рытвины и овраги, а как итог — просто потрясающие гонки. Секретов с любимыми часами почти нет, кенгурячьих прыжков — тоже, остается лишь в совершенстве овладевать тайным искусством нетленного в веках afterburner.

Summer Nuke Fest

Итак, изучив холмы и овраги, приступаем к первой партизанской вылазке в тыл противнику. Где-то в окрестностях большого каньона, со следами недавно прошедшей Хиросимы, притаилась так называемая «мобильная крепость», жуткого вида авто, обозначаемое зеленой стрелочкой на радаре. В защите и полузащите на ее стороне играет с десяток жутко проворных, но чрезвычайно слабых багги, так что лобовых столкновений даже не опасайтесь. Кстати, я не сказал, что «крепость» нам, собственно, нужно уничтожать?

Так вот, долбить ее капотом можно до бесконечности, к тому же она постоянно убегает от нас под защиту базы. Выход из ситуации слегка эксцентричен, но вполне в духе известного

немецкого барона: в восточном углу карты в глубине кратеров лежат да-да, те самые гранаты, которыми мы когда-то глушили акулу. В принципе, «крепости» достаточно двух-трех.

Вывалившуюся немедленно бомбу следует как можно скорее доставить к зарешеченному стояку с надписью Thunder Sphere, а уж там...

Red Mist

Ого, так наша недавняя диверсия напоролась на резкий протест общественности! Что ж, придется проводить разъяснительные работы среди прорабов, авторитетов и старейшин. «Разъяснить» достаточно двадцати, остальные, должно быть, поймут все сами.

Старейшины выглядят как инфантильные зеленые зомби в желтых футболках (или как розовощекие молодцы той же раскраски комбинезона, если вы играете в джигитскую «антиевропейскую» версию игры). Впрочем, все они прекрасно обозначены жирными зелеными квадратиками на карте.

Не мучайтесь с прицельными «наездами». Возле нефтяных вышек, неподалеку от стартовой позиции, разбросаны замечательные бонусы с самонаводящимися огнеметами для барбекю.

Помятуя об известной паре зайцев, за которой никак нельзя угнаться, попытайтесь не разъезжайтесь по карте, а сконцентрироваться на малой зоне поражения, не выходя из нефтяной долины.

No Nukes is Good Nukes

Да, давненько мы не работали коммивояжером. Хотя, если вы дошли аж в такие глубины игры, то что вам стоит собрать три кусочка бомбы, разбросанные по всей карте и взорвать этот чертов ядерный заряд?

Правда за вторым и третьим кусочком придется изрядно попрыгать по горам, но тут увы, другого выхода нет (да и кстати говоря, где-то в районе второго лежит замечательнейшая штука — extra offensive slot).

Готовую взрывчатку надобно кинуть около смолящего двумя огромными трубами нефтеперерабатывающего завода. Начнется цепная реакция, кванты бета-частиц плутония в кого-то там аннигилируют и вот они уже мы, летим на крыльях дальше по тексту...

NECROPOLIS

Темно-черный город-сказка с поваленными небоскребами и разбитыми советскими пионерами хайвэями. Тотальный ад для гонщика, зачастую трассы нарезаны пирожными слоями на (где-то) пяти различных уровнях над землей, повороты бывают девяносто и менее градусными (притормаживайте, притормаживайте!), полезные для жизни бонусы отсутствуют как класс. Кое-что полезное можно-таки отыскать в подвалах складов на юге и западе, но они так далеко отстоят от трассы, что моментом теряют всю свою сомнительную полезность.

Population Control

В прошлых приключениях мы уже усвоили, каким образом лучше убеждать население в своей правоте. Воистину, total violence is the only language they understand. Итак, осуществляя демографический спад в рамках единой области давим все тех же прорабов в желтых T-shirts.

Прорабов изничтожить нужно не менее двадцати, а основное их скопление в юго-западных трущобах.

Не вздумайте пробираться к трущобам окольными путями или по верхнему уровню. Единственный нормальный путь туда — через прорытые мини-шахты и канализацию.

Look out Below

— Ты помнишь Пирл-Харбор, старик?

— Конечно, старик.

Инкрустированные красными овалами этажерки выбиваются из ангаров и начинают охоту за одиноким драйвером. Вокруг взрывается напалм, горят зомби, падают дома и...

и почти не причиняют никакого вреда. Впрочем, мы тоже без дела не сидим, мы собираем бомбы. Много бомб. В общем эта миссия — насмешка над всеми нашими бомбовыми коммивояжерствами до того.

Зачем? Бог его знает, надо же что-то делать, тем более, что все эти взрывы вокруг — одна большая фикция, а бомбардиры в самолетах не умеют стрелять с упреждением.

Не прельщайтесь большими скоплениями бомб на крышах и эстакадах, внизу они хоть и не кучами навалены, но зато доступны и беспретенциозны.

Big Brother

В этой миссии мы играем роль такого Большого Брата по Оруэлу, который (не Оруэл) притесняет свободное телевидение в этой зомби-стране. Под видом миротворческой операции по снятию внутреннего слежения, на самом деле мы уничтожим спутниковые тарелки коммерческих телеканалов города. Впрочем, другого выхода все равно не будет.

Зомби-олигархи, владеющие этими зомби-тарелками и зомби-каналами отнюдь не дурачки. За самой первой тарелкой придется лезть чуть ли не по вертикальной стене, за второй ползти на брюхе (главное, следить за положением указующих стрелочек). Третью же сбивать в прыжке.

На западе от крыши с первой тарелкой есть несколько полезнейших в хозяйстве slot'ов, правда без любимой «кунгуры» их совершенно недостать, а ближайшая к нам только в дебрях складов на востоке.

Рампа на третьей тарелке вовсе необязательно — с обратной стороны есть обходной, но очень скользкий путь вверх.

THE BRIDGE

Единственная миссия во всем блоке «Моста» будет про его (этого моста) переход. Собственно, если вас интересует куда, то в финал, в неоновый город толстых казуалов, которые и создали такие зомбитянские гетто, а сами поселились под охраной полиции. Впрочем, про это еще будет. Инструкция к миссии красноречиво предупреждает, что мост заминирован, а также желает many thanks to this assholes in blue. Надеюсь, вы догадываетесь, про кого это.

На самом дне у моста пасутся несколько очень нервных противников, бить которых не имеет никакого смысла (миссия не считается гонкой, поэтому лишнее время за сбитых индейцев не дают).

В основании моста, в юго-восточном направлении по карте есть незаметный вход в тоннель с одним-единственным, но Т-А-К-И-М бонусом...

Некоторые завалы машин при расчистке обнажают удобные деревянные реечки, по которым при должной сноровке очень просто перебираться от пролета к пролету.

Мины начинаются где-то к середине моста и установлены обычно там, где больше всего хочется проехать. Лучше объезжайте по бортам, где это возможно, или учитесь управляемому полету.

Если не ровен час упали — жмите recover не ожидая приземления. Чуть коснетесь земли — будет вам recover на земле.

И в конце хорошенько так разгонитесь, чтобы искры из-под колес (эх-эх, если хотите передохнуть перед решающим боем, то тут самое время расслабиться и поностальгровать по бешеному крику Макса Дэмэджа из первой части), чтобы потом не было мучительно больно.

POLICE STATE

Техногенное футуро-нечто, база полицейских страны всея попкорна. Изрезана тремя ветвями огромного желоба, по дну которого ходит трехметровый (в высоту) бегемот. Или вернее Behemoth, но о нем позже. В самом начале настоятельно советую изучить структуру подземной части города, лабиринта фосфоресцирующих тоннелей, по которым так или иначе придется ездить. На поверхности же особое внимание на рампы и невесомую синюю дорожку в небе, с помощью которой можно пробраться куда угодно.

Checkout Day

Итак, синие фуражки захватили наших в плен и готовят для сдачи в клинику на опыты. Наши спрятаны в башне под силовым колпаком и этот колпак нам нужно снять испепелив три управляющих компьютера (прямо-таки Infestation, вы не находите?). Проблема здесь, как и во всем полицейском городе, в постоянных преследованиях. Все три компьютера находятся на вершине трех небоскребов, а человеки-свистки из кожи вон лезут, чтобы не дать нам забраться на рампы или прокатиться по эстакадам.

На крышу первого небоскреба можно запрыгнуть с соседней ступенчатой рампы, второго — забравшись вверх по лестнице, ну и третьего — как в первом и втором случае вместе.

После горячего запуска (с крыши) всей охранной техники — бегом в башню, иначе через некоторое время силы полиции учетверяются.

У входа во второй небоскреб лежит несколько действительно стоящих бонусов, на время оглушающих копов.

Ну а самые потрясающие сюрпризы — в канале Грибоедова, прямо посередине карты.

Destroy the Behemoth

А вот и гиппо, собственно! Три огромных шестиколесных (и, говорят, чрезвычайно опасных) бигфута мерно шествуют по огромному центральному желобу, и только тротиловый кинжал под колесо остановит этих матерых зверюг.

Найти десять маленьких детонаторов — не проблема, но вот по-человечески их использовать — адские муки. Дело в том, что уничтожить бегемота можно только метко забросив гранату ему на крышу. Мне-то было легко, я еще сызмальства навычен был скакать как прынц персидский, но вот тем, кому прыжки даются действительно тяжело, советую воспользоваться бетонными сооружениями по краям желоба или поискать «кенгуру» в нем самом.

И заклинаю: не суйтесь бегемоту под колеса... Но полицейских заталкивайте в стахановских дозах!

Armageddon

Как там у Иоанна? Три года великой скорби, зверь с двенадцатью головами и семью рогами... На самом деле все гораздо тривиальнее: просто есть много-много назойливых вертолетов, кидающих по нам глубинные бомбы, и есть компьютер, который отключает их навигационную систему. И еще есть... впрочем, слушайте дальше.

Помните, где-то выше мы условились назубок заучить карту подземелий Police State, а если понадобиться, нарисовать красочную схему? Так вот, если еще не, то прошу тогда. Без быстрой ориентировки в подземных лабиринтах вы никогда не найдете электронный мозг, могу лишь порекомендовать не отчаливать слишком далеко на запад и не поднимать машину южнее середины карты.

Как только хеликоптеры беспомощно взмахнут своими стрекозиными крылышками, — появится ОН... Дать каких-либо вменяемых советов по борьбе с НИМ не могу, ибо просто ездил, просто разгонялся, и просто мочил... Порою на арене с ЭТИМ зверем находились старые добрые акульи гранаты (честно, вы не забыли еще?), что чрезвычайно помогало избавиться от ассистентов... Впрочем, на ЕГО убийство я потратил около четырех минут. Не без скромности добавлю, что мои offensive slots были заполнены на 100%.

Итак, ЕГО останки разнеслись на сотни километров мирным салютом, наш краснознаменный Eagle вылетел из проклятого города, и простреленной навылет волчицей (читайте классику) Безумный Макс огласил нашу победу диким ревом по всем окрестностям Нео Сити. Да здравствуем мы, победители Carmageddon TDR 2000!

Матвей КУМБИ

DARK REIGN 2

Разработчик: **Pandemic Studios**
Издатель: **Activision**
Жанр: **3D RTS**
Требования: **P233, 64Mb, 3D**

Память и упования – прошлое и будущее, то, что было и что, возможно, будет – эти вещи не диаметрально противоположны, и в теории и на практике, хотя нам так часто кажется. Они две стороны одной монеты, то, чья форма постоянно меняется. Прошлое не более определенно, чем будущее; все зависит от точки зрения. Поэтому не сомневайтесь: то, что случится, имеет корни в том, что было... и наоборот.

Альфеус ТОГРА.
Размышления из Первых Принципов, 2381.

2506 год. Земля превратилась в свалку. Несмотря на огромные успехи в генетике и в изменении окружающей среды, груз загрязнения и перенаселения оказался слишком тяжел для планеты, чья способность удовлетворять капризы человека истощилась. Однако не все страдают. Элита общества живет в специальных анклавах, в которых искусственно поддерживается благоприятный климат. Вне этих анклавов абсолютное большинство человечества живет в спроулах (англ. "sprawl" – расползаться, разрушаться), подвергаемое немилосердному воздействию токсичного воздуха и солнечной радиации, так как жалкие остатки озонового слоя Земли не могут больше их защитить.

Но даже в этих условиях жизнь продолжается. Общество приспособилось к новым реальностям 26-го века по земному летоисчислению. Люди разделились на банды и племена, которые торгуют, проповедуют, воюют. Лишенные преимуществ комфортной жизни, обитатели спроулов стали весьма изобретательными, научились приспосабливаться и, по мнению многих, могут считаться даже более развитыми, нежили жители анклавов: необходимость заставила их шевелиться, чтобы выжить, и они приняли этот вызов.

Слабый не протянет долго в спроулах. Власть закона и порядка заменена здесь на власть силы. Кто обладает большей огневой мощью, тот и правит этим обществом. Кроме того, войны за владения и кровавая междоусобица также являются его неотъемлемой частью. Жажда крови стала настолько естественной, что, похоже, передается на генетическом уровне.

Однако о боеспособности спроулеров говорить однозначно сложно. Группа, которую обычно принято называть "Рамблерами" (англ. "rumble" – драка, разборка), представляет собой отряды тяжело вооруженных уличных бойцов. Остатки скоростных шоссе подчинены бандам мародерствующих "Гоу-гоу" (англ. "go-go"), женщин-байкеров на модифицированных для этих целях машинах. Существуют также жаждущие крови мутанты "Финды" (англ. "fiends" – тварь, чудовище), вечно скрывающиеся в тени, подкарауливая беспечных жертв. Если же кто был ранен в боях, то они могут попытаться обратиться за помощью к священникам культа "Вудун" (**voodun**), которые обладают таинственной силой исцелять раны без помощи традиционной медицины. Однако объединить их не удавалось еще никому.

Жизнь в анклавах много спокойнее. Однако это спокойствие имеет цену. Обитатели этих территорий стали слишком зависимы от организации, некогда созданной с целью поддержания законности и порядка. JDA ("Jovian Detention Authority" – силы по охране заключенных на Юпитере) основывалась, чтобы обеспечивать перевозку отъявленных

преступников с земли в новые тюрьмы, построенные на лунах Юпитера. Однако вскоре многим стало понятно, что с перенаселенной поверхности планеты туда стали отправляться и те, кого правительство могло посчитать опасным.

К началу 26-го века к отправке на Ио и Калисто были приговорены очень многие. Это "царство террора" и суд, действующий по принципам военного времени, стали не только способом сдержать рост населения, но и методом устрашения спроулеров и устранения тех из них, кто мог бы попытаться возглавить движение сопротивления. JDA — это охранники, которые стали полицией, затем превратившейся в армию. Население анклавов отлично понимает, что это единственная сила, стоящая между ними и жаждущими крови ордами снаружи. Многим стало также очевидно, что созданная JDA модель общества не сможет просуществовать долго и способна стать причиной войны, которая охватить всю Землю.

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

Игра является одним из ярчайших представителей новомодного жанра трехмерных стратегий в реальном времени. Многие из ее основополагающих принципов почерпнуты из кладезя богатого опыта предшественников, и рассказ о них может быть мало интересен знатокам этого жанра. Однако сказать, что Dark Reign 2 не привнес ничего нового, значило бы погрешить против истины. Посему осмелюсь порекомендовать нижеследующий текст к ознакомлению всем, независимо от степени их игрового опыта.

Как всегда, вам предстоит добывать ресурс, чтобы финансировать свои операции. На сей раз это тэйлон (**taelon**), некий весьма драгоценный кристалл. Постройте завод по переработке (**refinery**) и отправьте "комбайн" (**harvester**) на поле. Все остальное он сделает сам.

Естественно, что кристаллы не бесконечны. Один "куст" равен трем тысячам у.е. Когда залежи истощены, они исчезают. Однако не спешите ставить крест на выработанном поле. Местный ресурс имеет возможность имеет склонность к регенерации.

ПОСТРОЙКИ

В большинстве миссий вам придется строить свою базу, чтобы выполнить поставленные перед вами задачи. Все постройки возводятся при помощи строителей (**construction rigs**). Если какое-то здание не может быть возведено, в окошке построек оно будет закрашено красным. Наведите на него курсор, и появится информация, какие условия необходимы для его постройки.

Помните, что постройки, перед тем, как окончательно поставить на почву, можно поворачивать кнопками < и >. Для некоторых из них, типа башен и пушек, это не играет большой роли, но в случае с производящими юниты зданиями это важно.

Первым надо возводить командный центр (Command Center), что позволит выпустить еще строителей.

Бараки (**Barracks** для Sprawlers или **Precinct** у JDA) предназначены для производства пехоты. Чтобы поставить под свои знамена технику посущественнее, понадобятся, соответственно, **Garage** или **Motorpool**.

Однако стоит подумать о том, чтобы сначала обеспечить себя энергией. Во-первых, без электричества многие здания не работают, а во-вторых, скорость производства в условиях энергетического кризиса значительно снижается. Если же с электричеством совсем плохо, то пушки перестанут стрелять вовсе, а производство почти остановится.

В игре существуют два вида электростанций — солнечные и атомные. Первые дешевле, но солнце имеет обыкновение садиться, что снижает их и без того невысокую отдачу. Вторые дОроги и в случае подрыва могут задеть окружающие постройки, но и отдача от них высока.

В критических случаях можно высвободить некоторое количество энергии, отключив здание от электросети (**Power Up/Power Down**).

У некоторых зданий есть возможность улучшаться, то есть попросту апгрейдиться. Это дает им возможность производить лучшие, более продвинутые юниты. Если строение может быть улучшено, соответствующее окошко появится в их строительном меню.

У каждой постройки и у каждого здания есть определенный запас здоровья, отражаемый традиционной полоской под соответствующим изображением.

После сражений или нападения врага им может понадобиться лечение. Для этого некоторые юниты могут отправиться на свои заводы (например, все самолеты). Большинству же остальных помогут **Scaver** (Sprawlers) или **Psitech** (JDA).

У JDA, ко всему прочему, есть возможность возводить телепортаторы. Они могут перебрасывать до шести пехотных юнитов в любую точку, находящуюся в зоне видимости. Однако стоит помнить, что телепортатор открывает хоть и временный, но двусторонний путь.

Юниты

Количество построек и солдат, которые могут произведены вами, ограничено. Соответствующий индикатор расположен между индикатором производимой энергии и окошком, демонстрирующим смену дня и ночи. Помните, что все юниты считаются поразному. Большой танк стоит больше, чем маленький пехотинец.

У обеих сторон в распоряжении есть шпионы. Это **Infiltrator** у JDA и **Shadowhand** у Sprawlers. Их можно использовать не только как разведчиков, но и как диверсантов. Основная способность шпионов — менять внешний вид. Когда в зоне видимости одного из них появится вражеский пехотинец, наведите на него курсор. Появится соответствующая иконка. Делать это надо быстро, пока этот солдат не заметил шпиона. Это изменение носит лишь косметический характер, то есть вы не сможете использовать оружие того юнита, под который замаскировались.

Что же касается саботажа, то есть три варианта. Если шпион проник во вражеский командный центр, то вы получите обзор, который имеют все его здания и юниты. Если в перерабатывающий завод, то некоторое количество тэйлона будет переходить в ваши запасники. Ну а если в электростанцию, то на ваши нужды пойдет значительное количество производимой ею энергии.

Бороться с этими работниками плаща и кинжала не просто, но можно. Есть юниты, которые имеют способность "проявлять" истинную сущность. Это **Disruptor** у Sprawler и **Warden** у JDA. Еще эти локаторы могут делать видимыми ловушки, оставляемые Sprawler'овскими Scaver'ами.

Scaver'ы могут ставить ловушки, когда их строение проапгрейдено до второго или третьего уровня. Ловушки — отличный способ прореживать ряды наступающих. Они невидимы для врага. Существуют четыре их вида.

Мины (**Land Mine**). Обычная взрывчатка.

Импульсная ловушка (**EMP Trap**). Сильный электромагнитный импульс вырубит всю электронику у проезжающей мимо техники, оставив ее беззащитной и неподвижной.

Паразит (**Parasite**). Паразит цепляется к вражескому юниту, и вы получаете его линию обзора, куда бы он ни направился.

Бомба с часовым механизмом (**Time Bomb**). Бомба прилепляется к вражескому юниту и взрывается где-то через минуту. Таким образом ловушка остается невредимой.

Моджо и воздушные удары (Mojos and Air Strikes)

И у спроулеров, и у JDA есть специальные атаки. Они не зависят от какого-либо юнита. Могут быть использованы в зоне видимости любого из них, если только вражеские позиции не "прикрыты" локатором.

Mojos (Sprawler) производятся в храмах (**shrine**). Их четыре разновидности:

Eyebiter. Временно ослепляет врагов в районе вокруг его применения;

Rage. Временно придает большую скорость и силу вашим юнитам, на которых напали;

Berserker. На тридцать секунд все юниты, попавшие в зону действия, начинают атаковать ближайший к ним, вне зависимости от того, друг это или враг;

Baron. Создает гигантского психо-кинетического голема, который будет ходить кругами и атаковать противника.

Air Strikes (JDA) строятся в **Radome**. Правила применения те же, что и у моджо. Их тоже четыре вида:

Vulcan Mines. Аккуратно укладывает пять мин в указанной точке;

Assault Bots. Несколько ездящих мин-камикадзе. Будут шататься по округе, пока не врежутся во врага;

EMP bomb. Временно выводит из строя все здания и технику в зоне действия;

Concussion Bomb. Большой взрыв наносит неслабый ущерб всем в зоне его действия.

ДВЕ РАСЫ

Этот год стал для Земли последним. Планета погибает, и всем это стало очевидным: и президенту, и главам банд, кланов и картелей спроулеров. JDA организовывает срочную эвакуацию населения анклавов, но времени не хватает и спастись успеет лишь очень малая часть. Однако в недрах старого храма культа Вудун был обнаружен таинственный артефакт, который, возможно, станет ключом к спасению.

Спроулеры слишком поздно узнали о том, что происходит. Но они вступают в эту гонку, единственным призом в которой является жизнь, объединяясь перед лицом общей опасности.

Кто из них достоин жизни, а кто смерти, решать вам. Судьба человечества снова в ваших руках.

Этапы игры называются Главами (**Chapter**), в каждой кампании их по десять штук.

JDA

Глава 1

Into the sprawls

— Уничтожить всех вражеских солдат-рамблеров (rumblers) и установки ПВО скайсвиперы (skysweepers)

Первая миссия явно относится к разряду тренировочных. Своих юнитов много, вражеских мало. Все они стоят недалеко от места высадки. Как только с ними будет покончено, появится следующее задание.

— Привести подкрепление на базу JDA

Отправляйтесь на запад через мост. По дороге тоже никаких проблем не должно возникнуть — попадается лишь несколько рамблеров. Как только достигнете базы, случится неожиданный и мощный взрыв, уничтожающий львиную часть инфраструктуры. Вам выдадут двух строителей и посоветуют строиться самому. После постройки основных элементов появится новое задание.

— Найти и уничтожить 3 башни ПВО

Местонахождение башен показано на карте. Поэтому лучше скажу, что каждую из них охраняют по 3-4 рамблера. Следовательно, вам понадобятся 6-7 своих ребят. Поскольку скай-свиперы работают только по воздушным целям, то они проблем не доставят.

Глава 2

The seal is broken

— Следовать за пленным Вудуном (voodun prisoner) в горы

Этот Вудун на поверку оказывается Сусаниным — приводит вашу пехоту на башни. Но с этим ничего нельзя сделать.

— Построить инфорсеров (enforcers) и использовать их для того, чтобы найти и уничтожить вражескую электростанцию

Бараки JDA позволяют строить отличные пехотные соединения — инфорсеры, которые могут летать и атаковать воздушные цели. Позднее это очень пригодится, а пока, накопив 7-8 штук, ведите их на северо-запад. По пути встретятся несколько солдат и один гоу-гоу (**go-go**). А затем покажется и искомая станция.

— *Проследовать к храму Тогра (Togra's shrine)*

Теперь, после отключения снабжения, можно смело идти на север, мимо уничтоживших ваш первый отряд башен.

— *Отвести технифакт (technifact) в зону вывоза*

У храма будет стоять технифакт, который придется отвести куда скажут. Это сделать не очень просто, так как откуда ни возьмись станут вылезать враги. Так что не бросайте его. Идти надо в восточную часть. Если гнать впереди все те же 6-7 инфорсеров, то все получиться. Вражеская пехота их не достает, и приходится воевать только с гоу-гоу.

Глава 3
Thinning the herd

— *Уничтожить всех предателей*

Отправляйтесь на север. Как только уткнетесь в силовые поля, предатели со всех ног бросаться с базы прочь, оказывая символическое сопротивление. Перестреляйте кого сможете, а затем быстро обходите строения с запада и двигайтесь на северо-запад, там недалеко стоит шаттл (**shuttle**). Его надо уничтожить до взлета.

— *Построить по одной солнечной электростанции (solar array) на обеих сторонах от генератора поля (field generator)*

Это, пожалуй, первая хорошая проверка вашей боеспособности. Перво-наперво постройте свою базу и обезопасьте ее башнями. Источником опасности является вражеская база, расположенная чуть восточнее базы предателей. В лоб ее взять очень сложно. Легче пройти по мосту и переправиться через водопад на север. Там оборона не столь насыщена.

В принципе, базу можно и не уничтожать. Если увидите, что денег может не хватить, то не нападайте на них. Конечно, они будут присылать небольшие отряды к вам, но о них должны позаботиться заранее построенные пушки и башни.

Сосредоточьтесь на постройке электростанций. Это будет тоже непросто. В западном и восточном углах карты начинаются длинные и извилистые горные дороги. Они, соответственно, выводят на разные стороны ущелья, где и надо соорудить нужные постройки. Места для этого обозначены спец. знаками, а охраняют их по две пушки (**gunpost**) и мелочь.

Побыстрее запустить генератор поля в ваших же интересах: пока проход не перекрыт, через него с завидной популярностью идут враги.

Глава 4
Underworld

— *Добраться до входа в тогранский храм*

Чтобы выполнить задание, нужно отправиться на северо-запад. По пути вас будет поджидать много вражеской пехоты, однако выданное вам вначале количество войск не даст этому факту перерасти в проблему.

Сразу следует обмолвиться вот о чем. На протяжении всего путешествия по подземному миру на ваших подопечных с разных сторон, так как здесь активно используют телепортеры, будут выскакивать безобидного вида старикашки. Как только увидите их, стреляйте всем, что к этому пригодно. Дело в том, что это фанатики-самоубийцы. Подрывники. Поэтому старайтесь не ставить свои войска сразу за углом Располагайте их так, чтобы зона видимости у них была максимальная.

— *Найти и забрать технифакт*

Он спрятан на северо-западе. По пути к нему не пропустите комнату с генератором энергии. Если его не уничтожить, то придется воевать еще и с башнями.

Добравшись до красиво расцвеченного зала, не заводите все войска внутрь — пусть идет только один. Остальные дожидаются его у входа. Когда этот одиночка дойдет до технифакта, стоявшие дотоле спокойно чудища нападут. Пока будете воевать, не трогайте технифакт. А то и ему достанется. Дождитесь счастливой развязки.

— Отвести технифакт в точку эвакуации

Если добрались до этого момента, то, можно считать, уже победили. Просто внимательно смотрите по сторонам — старики-суицидники не дремлют.

Глава 5
Sea of red

— Найти место падения технифакта до того, как до него доберутся спроулеры (sprawlers)

До места падения добраться легко, даже не строя базу, с начальными силами. Сама же база расположена на юго-запад от места высадки.

Однако сразу после этого начнутся наезды. Поэтому сначала логичнее как можно быстрее построить базу и несколько башенок. Основной поток пойдет с земли с северо-востока и с воды с северо-запада. Обратите внимание на появившуюся возможность строить доки, крейсеры (**cruiser**) — весьма и весьма мощное оружие. И против самолетов сгодятся, и против флота. А при зачистке побережья от нежелательных элементов они просто лучшие. Кроме того, не забудьте обзавестись ПВО — вражеские воздушные силы не дадут спать спокойно. Самый дешевый и мобильный вариант — 3-4 штуки наблюдателей (**watchman**).

— Защитить технифакт и доставить его в аэропорт

Если враги одолевают, можно уничтожить их базу на западе. Но это не обязательно. Задание поставлено: добраться до аэропорта на севере. Его защищает еще одно вражеское поселение. Наипростейший способ туда добраться — построить 6-7 страйкеров (**striker**) и в их сопровождении доставить туда технифакт.

Глава 6
Interrogation

— Проникнуть на базу спроулеров и захватить Буда Шуна (Booda Shoun). Привести его назад, к желтому телепортеру.

Проблемная миссия для любителей лобовых атак. Во-первых, мало места под застройку. Пара зданий влезет в начальном каньоне, остальные придется размещать севернее. В целях собственной же безопасности узкие проходы между холмами желательно перегородить башнями. При этом не стоит забывать о вочмэнах и прочих ПВО. Частенько враги будут избирать воздух в качестве доставки вам проблем.

Враги окопались на северо-востоке. Даже и не пытайтесь воевать, если играете честно. У них настолько больше войск, башен и ресурсов, что соревнование бессмысленно. Есть гораздо менее болезненный вариант. Постройте одного инфильтратора (**infiltrator**) и запустите его туда.

Продвигаясь по вражескому поселению, почаще записывайтесь — если напоретесь на локатор, то солдат погибнет. Направлять же стопы следует в восточный угол, в гору. Буда сидит именно там. Как только его увидите, вам велят избавиться от его охранников. Для этого придется подогнать страйкеров прямиком через горы.

— Привести Буда Шуна обратно

Буда перейдет под ваш контроль. После этого просто своим ходом, без охраны ведите его к себе на базу. Никто его атаковать не будет.

Глава 7
Inferno

— Уничтожить здание, под которым скрыта лаборатория в северном секторе

Как всегда, сначала позаботьтесь о своей безопасности, отстроив достойную базу. Особое внимание на ПВО. Враг начинает применять десантирование с воздуха прямо к вам на базу.

Затем переходите к формированию ударной группировки. Весьма эффективным, правда, и дорогим средством показали себя страйкеры. Учитывая то, что вам придется столкнуться не с уничтожением вражеских баз, а его отдельных группировок, они подходят очень неплохо.

Всего вам отмечают четыре здания на севере. Нужное вам — второе (слева направо). Говорят, нормальные герои всегда идут в обход, и, как всегда, это правильно. Не ломитесь по прямой — дороже выйдет. Ступайте на северо-запад, вдоль края карты. Сопротивление будет лимитированным. Дойдя до угла, поворачивайте на север, к зданиям.

— *Доставить найденное в целости и сохранности в зону эвакуации*

И снова зона эвакуации находится не на вашей базе. Она к северо-востоку от нее. Пустите туда группу зачистки. Надо освободить место и уничтожить **Juggernaut** — эта бомба на колесах взрывается не хуже атомного реактора.

Продвигаясь к зоне эвакуации, гоните впереди уордэн (**warden**). Его локатор будет засвечивать мины и прочие ловушки, которыми будут устилать вам путь. Кроме того, не забудьте там же вести пси-технолога (**psi-tech**). Если технифакту достанется, он сможет его подлечить.

Глава 8
Barbarians at the gate

— *Защитить как минимум 9 шаттлов*

В принципе, все основные постройки уже присутствуют на начало игры. Надо лишь решить две задачи. Причем очень быстро. Первое — обеспечить оборону. Наезды будут не сильными, но настойчивыми. Второе — опять же очень и очень быстро построить флот. А лучше 2 или 3 флота по 6-7 крейсеров.

К этому моменту вы уже наверняка ознакомились с возможностями кораблей по зачистке побережья. Вот этим-то и предстоит заняться. Первые два шаттла идут из северной точки, затем два из северо-западной, один из западной, один из южной, потом снова по одному из северо-западной, из западной, южной и снова из северо-западной. По идее, их будет двенадцать. Однако здесь перечислены лишь девять — если сделаете, как надо, больше и не понадобится.

Зная "расписание" шаттлов, отправляйте флот туда, откуда они ожидаются, и уничтожайте все башни и, в первую очередь, способные сбивать воздушные цели войска.

После того как 9 шаттлов высадят народ на вашей базе, миссия будет закончена.

Глава 9
Dirty politics

— *Уничтожить всех сенаторов до того, как они сбегут*

Чтобы претворить линию партии в жизнь и разделаться с неугодными, надо занять четыре точки, указанные на карте. Просто встать там энным количеством войск. Задача осложняется тем, что рядом с двумя из них расположены небольшие вражьи базы. Избавиться от них несложно: не спешите и накопите достаточно сил сразу.

Через некоторое время сенаторы побегут своим ходом и поедут на лимузинах в эти точки. Все, что от вас требуется, это просто стоять и отстреливать их.

— *Уничтожить все вражеские соединения у здания Парламента*

Так как охранять точки уже не надо, просто отправляйте свои войска оттуда к зданию. Защищено оно неплохо, однако наступления с четырех сторон не выдержит. Главное — не трогайте сам Парламент, а то проиграете миссию.

Глава 10
Hero's end

— *Провести шпиона (shadowhand) через тогранский портал*

Портал расположен на северо-востоке, у самой кромки карты. Вокруг него раскинулась вражеская база. К ней ведут несколько длинных мостов-дамб через реку.

Миссия не проста. Придется воевать много и долго с применением всех доступных средств. Однако, чтобы провести шпиона к порталу, не нужно выносить все силы противника. Пройдите по одному из краев базы.

В принципе, можно и вовсе это поселение не трогать. Но свое спокойствие ведь дороже, чем некоторое количество своих войск, так?

— Построить 3 атомных генератора в указанных точках

Эти точки в стороне от вражеских построек. Если вы решили с ним не связываться, то и не надо. В любом случае, захватывая точку, тут же обносите ее башнями и войсками.

Как только будут возведены три здания, начинается отсчет пяти минут, в течение которых вы познаете всю радость атак на свои атомные генераторы. Будут сбрасывать пехоту.

SPRAWLERS

Глава 1
Assault on precinct 13

— Убить солдат, охраняющих центр пропаганды JDA

Подобно и другим первым миссиям любой RTS, эта носит прогулочный характер. Продвигайтесь вперед по компасу, уничтожая по дороге отдельные группы вражеской пехоты. Разобравшись с охраной, отстройте базу.

— Уничтожить завод по переработке (refinery)

Он расположен к северу от места высадки. Проблем с его "выносом" не возникнет, если вы обзаведетесь небольшой кучкой пехоты.

— Саботировать энергоснабжение JDA

Еще немного севернее расположен атомный генератор под охраной все тех же стражей (**guardians**). Как только и с ним будет все кончено, вы перейдете на следующий уровень.

Глава 2
Return of Togra?

— Спасти священника вудуна (Voodun priest) с базы JDA

Отстроив свою базу, соберите ударную группировку в составе 5-6 гоу-гоу (отмахиваться от инфорсеров) и 7-8 пехотинцев и отправляйтесь на север по дороге. Повернув, она приведет вас к месту заточения вудуна. Его охраняют две пушки. Но еще имеют место быть два завода, следовательно, вражеские войска будут пополняться. Постарайтесь в первую очередь лишить противника этой возможности.

— Сопроводить священника к храму

Ведя вудуна позади (он может лечить солдат), идите на север к храму. По пути попадутся несколько вражеских пехотинцев и инфорсеров, но проблем не будет.

Глава 3
Who watches the watchmen?

— Сопроводить своих строителей к остаткам базы спроулеров

Отправляйтесь на север. Даже если встретите кого-то, смело воюйте. Ведь с вами есть вудун, а значит, в случае чего сможет подлечить.

— Уничтожить базу JDA, охраняющую станцию CIGNET

Она расположена на востоке и охраняется парой пушек. Но поскольку имеются в наличии заводы, то возможны весьма массированные пополнения в случае, если затягивать с атакой. Если удастся в короткие сроки мобилизовать десяток гоу-гоу, то проблем не возникнет ни с пушками, ни с возможными атаками с воздуха.

— Защитить станцию от бомбежек

В течение пяти минут придется сдерживать налеты вражеских страйкеров и блэкстаров с юга. Однако все та же добрая старая куча гоу-гоу вполне справится с этим. Только поставьте их немного южнее станции, чтобы бить врага еще на подлете.

Глава 4
River raid

— Уничтожить все силы JDA на базе спроулеров

Продвигайтесь по каньону, пока не увидите базу, атакуемую JDA. Истребив всех врагов, вы получите ее под командование.

— *Уничтожить все силы JDA к юго-востоку*

Противник скопил несколько башен и прочих мерзостей на ресурсных полях к юго-востоку. Ваших личных запасов денег не хватит надолго. Особенно не стройтесь, сначала накопите войск и зачистите поля.

— *Уничтожить базу JDA, расположенную на другом берегу реки*

Серьезная задача. Однако при комплексном подходе неразрешимых проблем нет. А подход заключается вот в чем. Постройте могучий флот. Основная бухта врага расположена напротив ваших доков, чуть севернее. Ведите корабли туда, уничтожая все, до чего смогут дотянутся их орудия. Если вы быстро построите шесть-семь кораблей, этого хватит вполне.

После этого пройдитесь эскадрой вдоль берега на север и на юг. Пара башен уйдет в прошлое. После этого вновь отправьте их в главную бухту.

Теперь приступаем ко второй фазе — заброске десанта. Нагрузите пару воздушных барж (**air barge**) солдатами и высаживайте в районе той же самой бухты. Надо добить то, что осталось от поселения противника.

Будьте осторожны — пехота беззащитна от нападения с воздуха. Если возникнут поползновения со стороны вражьих ВВС, просто отходите к кораблям — они прикроют. После этого останется лишь пройтись по берегу и подчистить остатки.

Глава 5
Intellectual property

— *Обнаружить оружейный завод JDA и захватить экспериментальный образец*

Задачу можно было бы выполнить за десять минут. Однако очень мешает вражеская база, расположенная к северо-западу от начальной точки. Достаточно хорошо укрепленная, она будет для вас постоянным источником головной боли. Если решитесь ее уничтожить, что в принципе не обязательно, обзаведитесь небольшой флотилией — лучший способ борьбы с береговыми укреплениями.

Как бы то ни было, флот вам все равно понадобится. Надо очистить пляж на севере для высадки десанта. Будьте осторожны с авиацией — в окружающих горах полным-полно установок ПВО.

От пляжа на восток ведет узкий каньон, приводящий как раз на искомую базу. Она охраняется очень слабо. Практически никак.

Чтобы захватить расположенные там образцы техники, придется привезти туда же одного скейвера (**scaver**). А после этого уничтожить оружейную фабрику, их произведшую.

Эффективность юнитов JDA

JDA	Vehicles	Infantry	Air	Structure	Размер
Sentinel Gun	Средняя	Высокая	Нет	Средняя	1
Defense Tower	Высокая	Высокая	Нет	Высокая	1
Lightning Tower	Нет	Нет	Высокая	Нет	1
Guardian	Низкая	Низкая	Нет	Низкая	2
Enforcer	Низкая	Средняя	Низкая	Низкая	2
Castigar	Высокая	Низкая	Низкая	Средняя	2
Watchman	Нет	Нет	Высокая	Нет	3
Blackstar	Средняя	Средняя	Высокая	Средняя	3
Striker	Высокая	Высокая	Нет	Высокая	3
Rover	Средняя	Средняя	Нет	Средняя	3
Bulldog	Средняя	Высокая	Нет	Средняя	3
Growler	Высокая	Средняя	Нет	Высокая	3
Mastiff	Высокая	Высокая	Нет	Высокая	3
Patrol Cruiser	Высокая	Высокая	Средняя	Средняя	3
Dreadnaught	Средняя	Средняя	Нет	Средняя	3
Sky Fortress	Высокая	Высокая	Нет	Высокая	4

— Привести хоть один джаггернаут (juggernaut) к точке эвакуации

Гуляя по вражеской секретной базе, потратьте некоторое время на уничтожение электростанций. Дело в том, что когда поведете войска по очередному каньону к точке, расположенные там пушки не будут работать и путь превратится в легкую прогулку.

Глава 6
A gift for Judas

— Убить лидера Джудас

Отличная миссия для тех, кто любит, когда его подгоняют и ставят в невыносимые условия. Времени дано 30 минут, а путь крайне тяжел.

Постройте базу. Из войск вам понадобится тройка "скалок", вернее, скалкок (**skulk** — снайперы женского рода), как минимум десяток пехоты и пять-шесть или больше самолетов (**vulture**). Когда заполучите все это, ступайте на северо-восток, а никак не на север, по утоптанной дороге.

Расправьтесь с небольшой базой у полей и продвигайтесь дальше, пока не уткнетесь в край карты.

По пути будьте очень внимательны. Во-первых, полно мин. Так что либо гоните впереди пехоту, рассчитывая на большие жертвы, либо обзаведитесь локатором. Во-вторых, применяйте комплексный подход: используйте скалок против вражеских джудас и прочей пехоты — выносят на ура; как только увидите батарею ПВО — насылайте на нее свою пехоту, а если завидите пушку — пускайте самолеты.

Если вы шли правильно, то там должны виднеться два прохода дальше — по каньону на запад (туда желательно не соваться) и в горку на север (вот туда и дорога). Смело отправляйтесь туда скалками. Там на базе должна стоять тусовка джудасов во главе с лидером. Он-то вам и нужен.

Глава 7
Gatekeeper

— Уничтожить базу JDA, охраняющие ворота и Башни Ястребов (Falcon Towers)

Как ни странно звучит, но уничтожить целую базу оказывается проще. Башни, стерегущие пролив на север, уничтожают любой юнит с первого выстрела и на большом расстоянии. Пока о них можно забыть — не мешают.

К врагу на базу можно забраться двумя путями. Первый самый простой. На восток от места высадки, через реку, есть проход в горах. Запускайте туда десант. Лучше человек двад-

Эффективность юнитов Sprawlers

Sprawlers	Vehicles	Infantry	Air	Structure	Размер
Gun Post	Средняя	Высокая	Средняя	Средняя	1
Ravager Turret	Высокая	Высокая	Нет	Высокая	1
Sky Sweeper	Нет	Нет	Высокая	Нет	1
Rumbler	Низкая	Средняя	Нет	Низкая	2
Fiend	Высокая	Средняя	Средняя	Низкая	2
Banshee	Средняя	Высокая	Нет	Средняя	2
Skulk	Низкая	Высокая	Нет	Нет	2
Judas	Высокая	Низкая	Низкая	Средняя	2
GoGo	Низкая	Низкая	Высокая	Низкая	3
Scorpion Tank	Высокая	Средняя	Нет	Высокая	3
Thunder Cannon	Высокая	Высокая	Нет	Высокая	3
Vulture	Средняя	Средняя	Средняя	Низкая	3
Hydrofoil	Высокая	Высокая	Средняя	Средняя	3
Leviathan	Средняя	Средняя	Нет	Средняя	3
Juggernaut	Высокая	Высокая	Нет	Высокая	4

ЮНИТЫ JDA

Название	Описание	Роль	Обзор	Здоровье	Стоимость	Урон	Размер	Скорость
Guardian	"Рабочая лошадка" армии. Вооружены винтовкой и регенерирующейся броней.	Общая	Норм.	Низкое	Низкая	Низкий	2	Норм.
Enforcer	Пехота. Те же пехотинцы, но оснащенные двигателями, позволяющими им летать. Это делает их превосходным средством для борьбы против вражеских солдат.	Противопехотный	Норм.	Низкое	Низкая	Средний	2	Норм.
Castigar	Это элитные войска, оборудованные лучшим вооружением и броней.	Противотанковый	Норм.	Среднее	Низкая	Средний	2	Норм.
PsiTech	Целители. Помогают восстанавливать силы пехоте.	Врач	Норм.	Низкое	Средняя	Нет	2	Низкая
Shadowhand	Шпионы, которые могут принимать отличие любых пехотных соединений противника и проникать в его поселения.	Шпион	Далек.	Низкое	Средняя	Нет	2	Норм.
Watchman	Отличные ходячие установки ПВО.	ПВО	Норм.	Среднее	Средняя	Высокий	3	Быстрая
Blackstar	Маленькие самолеты, не обладающие хорошей броней. Однако их вооружение позволяет вести огонь как по наземным, так и по воздушным целям. Боезапас ограничен.	ПВО	Норм.	Низкое	Средняя	Средний	3	Быстрая
Striker	Тяжелый бомбардировщик с ограниченным боезапасом. Не может вести воздушный бой.	Бомбардировщик	Норм.	Среднее	Высокая	Очень высокий	3	Быстрая
Warden	Юнит, способный благодаря своему локатору обнаруживать ловушки и противодействовать моджо. Кроме того, шпионы также становятся видимыми в зоне их действия. Не вооружен.	Защита/ Контрразведка	Норм.	Среднее	Средняя	Нет	3	Норм.

Rover	Маленькие машины на воздушной подушке. Легко бронированные и вооруженные.	Общая	Норм.	Низкое	Низкая	Низкий	3	Норм.
Bulldog	Основная тактическая единица бронетанковых войск. Особенно эффективен против вражеской пехоты.	Противопехотная	Норм.	Среднее	Средняя	Средний	3	Норм.
Growler	Тяжелый танк. Эффективен против вражеской бронетехники и построек.	Противотанковый	Норм.	Высокое	Средняя	Высокий	3	Норм.
Mastiff	Артиллерийская установка, сочетающая в себе лучшие качества легкого танка с возможностью вести навесной огонь. Опыт показывает, что лучше держать его подальше от передовой, где ему нельзя обеспечить прикрытие от атак с воздуха.	Артиллерия	Норм.	Среднее	Высокая	Очень высокий	3	Низкая
Collector	Тяжело бронированный и потому медлительный сборщик тэйлона.	Сбор ресурсов	Норм.	Очень высокое	Средняя	Нет	1	Норм.
Hover Collector	Обычный сборщик, но способен перемещаться по воде.	Сбор ресурсов	Норм.	Очень высокое	Средняя	Нет	1	Норм.
Construction Rig	Строитель оборудован той же броней, что и сборщики. Не вооружен.	Строительство	Мален.	Низкое	Средняя	Нет	1	Низкая
Patrol Cruiser	Основной малый атакующий корабль флота. Используется для разведки и эскорта. Эффективен для организации обороны против атак с воздуха и воды.	Общая	Норм.	Среднее	Средняя	Низкий	3	Быстрая
Dreadnaught	Играет роль Мастиффа, но на воде (артиллерийская установка).	Артиллерия	Норм.	Низкое	Средняя	Высокий	3	Норм.
Tech Boat	Предназначен для ремонта кораблей. Способен оказывать помощь даже в гуще боя.	Ремонт	Норм.	Низкое	Средняя	Нет	3	Норм.
Sky Fortress	Самый могучий из всех воздушных юнитов. Его огромная пушка может уничтожать целые здания одним выстрелом.	Уничтожение баз	Норм.	Низкое	Высокая	Очень высокий	4	Низкая

ЮНИТЫ SPRAWLERS

Название	Описание	Роль	Обзор	Здоровье	Стоимость	Урон	Размер	Скорость
Rumbler	"Рабочая лошадь" армии. Пригоден для выполнения любых задач. Не обладает защитой от атак с воздуха.	Общая	Норм.	Среднее	Низкая	Низкий	2	Норм.
Fiend	Воины-мутанты. Обладают большой огневой мощью, но малой дальностью стрельбы. Их способность маскироваться делает их идеальными солдатами для устроения засад.	Противопехотная	Низкий	Среднее	Низкая	Высокий	2	Норм.
Banshee	Оснащена мортирой, способной разносить вражескую пехоту в клочья, задевая осколками стоящих вокруг.	Противопехотная	Норм.	Среднее	Низкая	Средний	2	Высокая
Skulk	Снайпер. Лучшее оружие против одиночных солдат противника.	Противопехотная	Очень далекий	Среднее	Средняя	Очень высокий	2	Норм.
Judas	Тяжелая пехота. Эффективны против любых целей, даже авиации. Особенно на ближней дистанции.	Противотанковая	Норм.	Высокое	Низкая	Средний	2	Низкая
Infiltrator	Шпион, способный принимать обличие вражеской пехоты и проводить диверсии.	Шпион	Далекий	Низкое	Средняя	Нет	2	Норм.
Voodun	Целитель. Восстанавливает силы солдат.	Ремонт	Норм.	Среднее	Средняя	Нет	2	Низкая
Scaver	Техники, ремонтирующие технику и здания. Также способны укладывать мины и устанавливать ловушки.	Ремонт	Норм.	Среднее	Средняя	Нет	2	Низкая
GoGo	Легкая техника, оснащенная управляемыми ракетами. Неплохи против наземных юнитов и просто смертельны для воздушных.	ПВО	Норм.	Высокое	Средняя	Средний	3	Быстрая

Scorpion Tank	Спаренная пушка этого танка делает его смертельным оружием в борьбе против бронетехники противника.	Противотанковая	Норм.	Высокое	Средняя	Средний	3	Норм.
Thunder Cannon	Артиллерийская установка, созданная на базе Мастиффа. Малая скорость стрельбы, но большая дальность и убойная сила.	Артиллерия	Норм.	Высокое	Средняя	Очень высокий	3	Низкая
Collector	Сборщик тэйлона.	Сбор ресурсов	Норм.	Очень высокое	Средняя	Нет	1	Норм.
Hover Collector	Сборщик, способный перемещаться по воде.	Сбор ресурсов	Норм.	Очень высокое	Средняя	Нет	2	Норм.
Construction Rig	Строитель.	Строит.	Низкий	Низкое	Средняя	Нет	2	Низкая
Vulture	Отличный самолет общего назначения. Предназначен для разведывательных миссий, но способен уничтожать и наземные и воздушные цели.	Стычки	Норм.	Высокое	Средняя	Средний	3	Быстрая
Air Barge	Тяжелобронированный транспортный самолет. Переносит до десяти пехотинцев.	Транспорт	Норм.	Очень высокое	Средняя	Нет	3	Быстрая
Disruptor	Мобильный радар. Обнаруживает мины, ловушки и шпионов.	Защита/ Контрразведка	Норм.	Высокое	Средняя	Нет	3	Норм.
Hydrofoil	Быстрый, легкий атакующий корабль, одинаково эффективный против любых целей.	Общая	Норм.	Высокое	Средняя	Средний	3	Быстрая
Stasis Boat	Корабль не очень быстр, но маневрен. Его электромагнитная пушка приводит в негодность электронику противника.	Общая	Норм.	Среднее	Низкая	Нет	3	Норм.
Leviathan	Не столь мощная артиллерийская установка, как Thunder Cannon. Однако может передвигаться по воде.	Артиллерия	Норм.	Высокое	Средняя	Высокий	3	Норм.
Juggernaut	Огромная бомба, поставленная на колеса.	Осада	Норм.	Очень высокое	Высокая	Очень высокий	4	Очень Низкая

цать, если обстановка позволяет. Они пройдут в слабо защищенное место базы. Уничтожьте там все, что сможете, главным образом — ПВО. Тогда на помощь к пехоте смогут пройти и самолеты, обеспечив им прикрытие с воздуха. Если все это получится и сил сохранится достаточно, то можно сразу продвигаться на север по берегу, круша поселение противника.

Второй путь более сложен. Можно пройти по берегу на север, пока не уткнетесь в горы к западу от Башен. На вершинах гор понаставлено множество установок ПВО, так что прорываться бесполезно. А вот забросить туда баржами солдат, чтобы они избавили мир от этих установок, можно. Таким образом вы опять же выйдете к вражеской базе, но с другой стороны.

С Башнями же следует поступить так. Когда враг перестанет вас беспокоить своим существованием, все освободившиеся войска, лучше всего флот и авиацию, бросайте в атаку сначала на одну из них. Если денег на войска уже не хватает — продавайте все лишние постройки и башни (от кого теперь защищаться-то?). К этому времени у вас уже есть возможность строить храм (**shrine**) и разрабатывать там **eyebiter** — штуку, которая ослепляет войска. Запустив такую в Башню, вы значительно облегчите себе задачу.

Глава 8
The way out is through

— Найти и уничтожить запирающий механизм ворот

Достаточно простая, хотя и долгая миссия. Соблюдайте такой принцип: не гоните вперед войска, пусть работу делает инфильтратор. Переодев его в форму врага, продолжайте глубокую разведку. А затем уже подтягивайте остальных. Когда появятся черви, старайтесь их заманивать на вражеских солдат — пусть воюют, вам же легче. Когда поблизости нет пехоты противника, а черви присутствуют, напускайте на них гоу-гоу. Если его поуродуют, всегда можно подлечить имеющимся в наличии скейвером.

После первого озера с червяками продолжайте путь на север, а потом смело ныряйте в охраняемый коридор на запад. Подбежав к контрольной панели, вы освободите из заключения скалку и вудуна. А эта парочка легко вынесет всю охрану.

После к вам присоединиться несколько джудас, а скейвер починит четыре ровера, которые станут под ваше знамя.

Продолжайте путь в таком же порядке. То есть впереди инфильтратор, за ним скалка, а потом уже все остальные. Где-то посередине северо-восточной стенки вы найдете комнату со столбами. Если у вас по-прежнему впереди бежал инфильтратор, то он погибнет, нарвавшись на локатор и охраняющую его компанию. Вот тут-то и надо запускать вперед все остальные свои войска. В этой-то комнате и находится запирающий механизм.

АДД-ОНЫ, КАРТЫ И ПРИМОЧКИ

Игра изначально создавалась в расчете на то, что к ней будут постоянно выходить новые и новые примочки. Вот лишь немногое из того, что уже сейчас имеется в наличии на официальном сайте.

Alternate Camera Angles

Этот адд-он смещает камеру более чем в два раза в высоту, что увеличивает ваш обзор. Однако учтите, что это может значительно "тормозить" игру, так как машине придется обрабатывать значительно больше информации.

Dark 'Rain'

По сути, это простой Тетрис. Если же вы любите поиграть в мультиплеерный вариант Dark Reign 2, то он поможет вам скоротать время, пока ваши оппоненты входят в игру.

Dark Reign 2 Preview Window

Когда вы наведете курсор мыши на иконку, например, инфорсера в окне строительства, эта примочка выдаст вам много дополнительной информации об этом юните. Например, его трехмерную картинку, цену, жизнь, урон, сколько времени займет его производство, насколько он эффективен против различных видов техники противника и т.д.

Глава 9
Exodus

— *Очистить область портала от войска JDA*

Задача глобальная. Чтобы решить ее, вам придется выполнить еще массу поручений. Но сначала, как водится, обезопасьте себя, построив приличную базу. Особых опасностей на вашем побережье нет. А каждая из мостов-дамб через реку охраняется, да еще и у съездов на берег противника они защищены: каждая двумя батареями ПВО и двумя башнями. Рано или поздно нужда заставит вас с ними разбираться... Но пока они не причиняют вреда. Источник постоянных рейдов — вражеская база, окружающая портал, находящийся на северо-востоке, у самой кромки карты.

— *Подвести скейвера к fission core*

Это устройство расположено на севере от вашей базы, посреди реки. Как только вы подведете к нему какой-нибудь юнит, вам предложат следующее задание.

— *Обнаружить контрольный пункт обороны (defence controls)*

Здание это расположено в западном углу и охраняется слабо. Четыре-пять самолетов вполне с этим справятся.

— *Захватить и удерживать 4 контрольных пункта*

Вам их услужливо покажут на карте. Вот только окажутся два из них по сторонам от вражеской базы, а еще два — на мостах. Бои будут тяжкие. Можно посоветовать лишь вот что. Как только захватите один пункт, посылайте туда строителей и обстраивайте его башенками.

Когда все четыре будут под ваши контролем, снова предложат подвести скейвера к *fission core*. Подводите. Только уничтожьте сначала доки противника у берега неподалеку. А то покоя не дадут. После этого вам снова посоветуют вычистить зону вокруг портала от сил JDA. Это значит, что пришло время для решающих сражений.

Идеальный способ — постройте бараки и завод на его берегу, неподалеку от его же базы. Наверняка с первой попытки атака не получится, а гнать войска вновь от своей базы очень долго, он успеет опять понастроить всякого.

Еще один совет. По бокам у его базы есть небольшие съезды. Практически неохраняемые и ведущие точно к электростанциям противника.

Не забывайте про громовые пушки (**thunder cannon**). Они способны бить на очень большое расстояние. Пуская свою, например, пехоту в атаку, вы можете поддержать ее огнем артиллерии. Причем весьма мощным и с безопасного расстояния.

Глава 10
Earth descending

— *Войти в портал*

К этому времени вражеская база перестала существовать, так что просто введите свои войска. Только не самые хорошие.

— *Защитить fission core и провести джаггернаут через портал*

Через портал на вас начнется изливаться, пачками по 4-6 штук, бесконечный поток врагов. Постарайтесь подогнать все свои войска к порталу и бить их там. Если расползутся, то доберутся до fission core, тогда — пиши пропало.

Тем временем отстройте джаггернаут, если его нет, и ведите в портал. На всякий случай прихватите с собой скейвера — лечиться.

ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт:
www.pandemicstudios.com/dr2/
Самый большой фанатский сайт:
www.darkreign2.com

Глеб ВЛАСЕНКО
zimozul@mail.infotel.ru

DEUS EX

Под покровом ночи

Разработчик: **Ion Storm**
Издатель: **Eidos**
Жанр: **FPS/RPG**
Требования: **PII-266, 64 Mb (PIII-600, 128 Mb, 3D уск.)**

УЛИЧНЫЕ ВОЙНЫ

Недалекое будущее. Точнее, 2050-ые. Как и полагается миру киберпанка, нас встречает мрачный мир всесильных корпораций, глобальных сетей и имплантов. Ходят слухи о тайных обществах, стремящихся к мировому господству. Однако слухи слухами, а чума нового века, она же вирус «Серая смерть», бушует во всех крупных городах. У продажного правительства есть вакцина, но попадает она только влиятельным и богатым. Бедняки бунтуют и атакуют войска и правительственные учреждения. В ответ проводятся карательные акции с помощью элитных сил, войск всемирной военной организации United Nation AntiTerrorist Coalition (UNATCO). Что-то типа незабвенного GDI из C&C, на первый взгляд. Полагаются на мощь новейшего вооружения и на упакованных в титановую броню полукиборгов. Во всех стихийных выступлениях против власти стараются принимать участие боевики из террористической организации New Secessionist Front (NSF). Это вроде Братства NOD. Главная черта — скрытность и внезапность. Битва идет на равных. У UNATCO много денег и совершенные технологии, а террористы заручились поддержкой населения и хорошо конспирируются.

Наш герой, JC Denton, представляет собой вершину всей нанотехнологии. Он суперкиборг, каждая молекула которого полностью усовершенствована электроникой. Лучший агент антитеррористической UNATCO, превосходящий брата Paul Denton'a, который был улучшен по схожим, но более ранним и неразвитым, научным технологиям. Есть еще два относительно сильных агента (Анна Наварре и Гюнтер Германн), которые также подверглись механическому улучшению, превратившись в ходячую груду металла. Однако вы более совершенный и современный оперативник Организации. Это в теории. А на практике придется немало поработать, чтобы доказать это. Придется сталкиваться с тайными организациями, бороться с постоянными заговорами, оставаясь в неведении делаете ли вы все правильно или наоборот действуете во вред. Секретные лаборатории бактериологического оружия, подземные военные комплексы, подводные базы, тускло освещенные грязные кварталы городов. Только помните, что любой цели можно добиться разными. Можно идти по трупам (тогда получите DOOM'ный шутер), а можно не убить в бою ни одного человека и запросто выиграть за счет различных хитростей и ухищрений (что-то вроде «Вора»). Можно общаться со всеми персонажами и часами слушать их разговоры. Можно читать все газеты и объемные книги, в попытке выудить побольше информации. Можно взламывать каждый комп и читать почту. Конечно, есть рамки миссии, но в этих рамках можно все. Почти все. Почти все, как и в настоящей РПГ. Итак, игра начинается у подножия статуи Свободы...

СПЕЦСПОСОБНОСТИ

Так как герой — это просто искусно созданный с помощью нанотехнологии киборг, то ему не воспрещается пользоваться запредельными и невозможными для обычного человека способностями. Вначале это только освещение, но затем к нему прибавятся еще 9 суперумений. Все они находится в особых канистрах, то бишь колбах, которые с помощью любого медицинского робота устанавливаются в определенную часть тела героя. В каждой канистре

есть на выбор две способности: если вы выберете одну из них, то вторая навсегда станет для вас закрытой. Поэтому делайте выбор тщательно. Способности могут быть четырех уровней развития, улучшайте их с помощью другого типа канистр. Кстати, не забывайте, что использование всех ваших способностей отнимает определенное количество биоэнергии. Если смотреть на способности как на заклятия, то биоэнергия является маной. Восстановить такую «ману» можно с помощью ремонтного робота или портативной батарейки, восстанавливающей одну четвертую от вашего максимального запаса энергии. Помните, что от EMP-гранат и вражеских молний биоэнергия уменьшается и даже полностью истощается!

Environmental Resistance — эта способность позволяет уменьшать вред от различных природных опасностей вроде электричества, газов и радиации. Сходно по действию со скафандром Hazmat suit.

Aqualung — чем лучше развито, тем большее время под водой может провести герой. Сходно по действию с умением Swimming.

Microfibral Muscle — позволяет поднимать очень тяжелые предметы, вроде больших железных ящиков. Чем сильнее герой, тем большие тяжести он сможет поднимать.

Combat Strength — увеличивает урон, наносимый оружием ближнего боя: ножами, ломами, мечами, палками.

Ballistic Protection — благодаря этой способности герой может легче переносить атаки пулями и режущим оружием. Герой получает заметно меньше повреждений, но он все же не становится бессмертным.

EMP Shield — особый щит, который защищает ваш запас биоэнергии от высасывания электронными полями и EMP-гранатами.

Run Silent — во время бега издается немало шума, поэтому если рядом есть противники, то они обязательно вас услышат. Посему передвигаться бесшумно получится либо ползком, либо бегом с помощью этого девайса.

Speed Enhancement — классная и используемая способность, так как дает сразу три эффекта. Более высокий прыжок, меньше повреждений при падении и более высокая скорость бега. Полезно, если надо быстро смотаться от врагов. Также можно запрыгнуть куда-то, без помощи маленького ящика.

Energy Shield — позволяет получать меньше повреждений от энергетического оружия, вроде плазменной винтовки, и от огнемета. Не очень часто используемые виды вооружения, но очень опасные, если у врагов они есть.

Regeneration — регенерация, то есть постепенное восстановление утраченного в боях здоровья. Очень полезная вещь, так как вы будете не так сильно зависеть от аптечек и количества медицинских роботов. Плюс с помощью ремонтного робота станет возможным полностью вылечиться. Доведите как можно быстрее до 2 уровня, чтобы вылечивать по 15 жизней за секунду, а не по 5. На 3-м будет 25, а на четвертом — сразу 40 жизней.

Aggressive Defense System — активизация способности позволяет взрывать летящие в вас ракеты и гранаты прямо в воздухе, на некотором расстоянии до героя. Полезная штука против врагов с GEP-ружьями. Эффективно.

Spy Drone — внутри тела героя собирается особая маленькая металлическая пчела-«дрон», которым вы управляете, чтобы осмотреть местность и исследовать подозрительные комнаты, куда не хотите соваться без предварительной подготовки. Нажатие мышки в момент управления вызывает EMP-взрыв, который сходен по действию с аналогичными гранатами. К сожаленью, дрон медлителен и на его использование тратится немало энергии.

Targeting — в глаза агенту встраивается особая система, которая позволяет сканировать врага, оказавшегося на «мушке», в прицеле. Помимо увеличения меткости оружия при развитой способности также выдается информация о состоянии здоровья частей тела жертвы и об ее вооружении. При четвертом уровне развития выдается маленький экранчик, похожий на оптический прицел.

Vision Enhancement — включение инфракрасного света не очень полезно, но при развитие способности до третьего и выше уровня позволяет смотреть *через* стены!

Cloak — невидимость для всех живых созданий. Механические все равно вас видят с помощью радара. Тратит огромное количество биоэнергии, поэтому имеет смысл ее развивать, чтобы снижать затраты «маны».

Radar Transparency — по сути тоже самое, что и Cloak, но только невидимость распространяется исключительно на механических созданий. Живые существа по-прежнему вас видят.

Power Recirculator — использование других способностей, при активированной этой, тратит меньше биоэнергии. Чем выше развито, тем больше экономия.

Synthetic Heart — необычная способность, которая (в активированном состоянии) увеличивает уровень всех других способностей. Для эффекта требует развития.

ОРУЖИЕ

Все оружие имеет свои слабые и сильные стороны. Старайтесь это учитывать при подборе тактики уничтожения врага. Тот же огнемет или дробовик действенен только на ближнем расстоянии, а вот ракетная винтовка и снайперка — на дальнем. Но и тут есть различия. Огнемет лучше использовать против нескольких рядом стоящих врагов, а дробовик — против одного-двух.

Снайперка все же может пригодиться в разборке лицом к лицу, если у вас хорошая реакция, а вот взрыв от ракеты сто процентов заденет и героя, если пальнете в противника в двух шагах от вас.

Характеристики оружия

Их больше пяти, но только нижеследующие пять можно улучшить с помощью особых коробочек, которых хватает на однократное увеличение характеристики выбранного в инвентаре оружия.

Accuracy. Чем оно выше, тем более быстро наводится оружие. То есть тем быстрее крестик прицела суживается, а значит, тем меньше отклонение пули от цели. Также уменьшает колебание оптического прицела, даже сводя его на нет при меткости от 95% и выше. Меткость уменьшается с ухудшением здоровья одной или обеих рук героя. Показатель критичен для оружия дальнего боя и боя на средней дистанции. При выстреле в упор меткость уже не так важна.

Recoil. Отдача. Чем она меньше, тем меньше будет смещаться мушка при каждом новом выстреле. Важна для оружия, из которого надо стрелять несколько раз, чтобы уничтожить одного врага. Поэтому почти не имеет значения для огнемета, ракетной винтовки, снайперки.

Reload. Скорость перезарядки оружия, после того как в нем закончились патроны. Важно для оружия, которое быстро «ест» заряды и которое убивает не с одного попадания. Чем меньше вместительность рожка, тем также более важно.

Clip. Вместительность рожка оружия. Чем оно выше, тем больше патронов или зарядов можно использовать у оружия до следующей перезарядка. Важно для оружия, которое сильно «ест» патроны.

Range. Дальность выстрела. Бывает двух типов: максимальная дальность и эффективная дальность. Улучшению поддается только вторая. Чем выше показатель, тем дальше может стрелять оружие. Улучшение показателя важно для оружия с небольшой дальностью, например для арбалета или огнемета.

Коробочки с улучшением оружия также могут давать следующие три «наворота». Они могут подходить к конкретному оружию, а могут и нет. Так, на огнемет нельзя подвесить оптический прицел и, тем более, глушитель.

Адд-оны

Laser Sight — лазерный прицел. Встречается безумно редко и представляет собой красную точку, которая оказывается в том месте, куда придется будущий выстрел. Может использоваться с оптическим прицелом, а может — и без него.

Scope — оптический прицел. Позволяет точно целится в голову противника, чтобы завалить его одним попаданием. Используется, если противник далеко. На ближнем расстоянии реально обойтись и без него. При низкой меткости оружия ходит из стороны в сторону, затрудняя прицеливание. Изначально есть у снайперки.

Silencer — глушитель. В отличие от двух верхних улучшений действует автоматически и постоянно. С его помощью звук выстрела заглушается, превращаясь в щелчок. Таким образом, можно бесшумно убивать врагов выстрелами в голову, не привлекая внимания их товарищей неподалеку. Арбалет изначально бесшумен.

Оружие ближнего боя

Оружие ближнего боя предназначено скорее не для убийства врага, а для разбития деревянных ящиков с вещами (палка) и оглушения врага (шокер). Уничтожить противника холодным оружием ближнего боя достаточно непросто. Требуется навык и желание подкрадываться к врагу. Этот тип оружия наносит небольшой урон, что компенсируется высокой скоростью. Как правило, занимают одну клеточку в инвентаре и не тратят заряды или патроны.

Нож, меч — служат для убийства врага. Желательно целиться в горло и нападать исподтишка, оставаясь незамеченным до первого удара.

Палка (Baton) — в отличие от острого оружия оглушает жертву. В остальном то же самое.

Шокер (Riot Prod) — электрически оглушает противника одним-двумя ударами. Тратит «заряды», количество которых ограничено. Без перезарядки может использоваться четыре раза. Желательно целится в тело и наносить удар исподтишка — в этом случае более эффективно, то есть может свалить врага за один раз. Более стойким врагам вроде агентов требуется несколько ударов.

Балончик с перцем (Peppergun) — примитивное средство временной нейтрализации врагов. Пока они трут глаза, их можно оглушить или убить. Газовая граната действует более эффективно, а «заряды» попадаются очень редко.

Пистолеты

Что-то среднее между оружием ближнего боя и ружьями. К счастью, занимают мало места в инвентаре (одна клеточка) и, к сожалению, отличаются небольшой убойной силой. Патроны встречаются очень часто, но и тратятся они достаточно быстро. Лучшее применение пистолетов — стрельба в голову. Если целиться в тело, то они себя не оправдывают.

Обычный — стандартная пушка, полезная в начале игры, но потом превращающаяся в средство отстрела одиноких и слабых врагов с целью экономии патронов. Хорошее применение — выстрелить в голову одинокого часового, если рядом нет врагов. В ближнем бою с автоматчиками приведет к гибели (вашей, а не их). Слишком большие паузы между выстрелами и всего шесть патронов в обойме. А перезарядка даже очень небыстрая.

Бесшумный (Stealth) — полный отстой в теории, но на практике оказалось неплохой штучкой из-за очень высокой скорости стрельбы и быстрой перезарядки. Очень часто используется для быстрого и бесшумного уничтожения одного-двух врагов. Требуется попасть пару раз в голову или выпустить почти все десять выстрелов в тело.

Арбалет — классная вещица, благодаря своей бесшумности и большой убойной силы. Одно попадание в голову обычным дартом обычно приводит к смерти. Дарты-транквилизаторы (зеленого цвета) оглушают врага примерно через десять секунд после попадания. То есть применяйте тактику «выстрелил, спрятался, вернулся, чтобы обыскать тело». Осветительные дарты не очень полезны благодаря встроенному в ваше тело фонарику. Не самая большая дальность выстрела.

PS20 — одноразовый лазерный пистолет. Слабая штучка, но зато он очень меткий. Или тратьте сразу или выбрасывайте, чтобы он не занимал место в инвентаре.

Ружья

Самое часто используемое оружие. Патроны попадаются относительно часто, а убойная мощь высока. Занимают в инвентаре больше места, чем пистолеты (три-четыре клеточки), но все же не столько много как тяжелое оружие. Снайперка и штурмовой дробовик достаточны для любой перестрелки. Первое используем на дистанции, второе — как враги подойдут поближе.

Обрез — попадется в самой первой миссии. Эффективен только в ближнем бою (в котором противник тоже мазать и медлить не будет), медленно стреляет и долго перезаряжается. Идеально против одного врага со слабым оружием. Если противников два, то лучше всего сразу переключиться на более быстрое оружие, иначе погибнете. Как только найдете штурмовой дробовик, сразу выбрасывайте обрез.

Штурмовой дробовик — просто классная вещица, наиболее удачное оружие для ближнего боя, если забыть про громоздкий огнемет. Очень быстро стреляет и имеет приличный запас патронов в обойме. При меткой стрельбе из этого оружия вполне реально уложить до трех-четырех автоматчиков. Отличная штучка. Помимо обычных патронов, есть еще и Sabot. Безумно хорошо против механики и только против нее. Несколько попаданий по бронированному роботу вполне могут его уничтожить.

Штурмовая винтовка — безумно неудобное оружие, однако, его стоит иметь при себе. Во-первых, к нему попадается очень много патронов. Во-вторых, в ближнем бою без особых хлопот можно завалить одного-двух солдат с пистолетами. Если врагов больше, то они укокошат героя, пока он будет перезаряжаться. Пригодна и для стрельбы на средние дистанции, но в этом случае придется увеличивать меткость с помощью специальных улучшений. Патроны тратятся очень быстро и полного запаса (в 300 патронов) хватает на десять-пятнадцать врагов, не больше. К счастью, помимо обычных патронов может стрелять и особыми разрывными. Они настолько же мощны, как и взрывчатка LAM, но их можно чаще найти и целиться ими тоже удобней.

Снайперская винтовка — если навесить глушитель и лазерный прицел, а также тратить на нее все улучшения меткости, то получите просто BFG и атомный удар в одном флаконе. В начале берегите патроны и используйте, только доведя меткость до 90-95%. Одно попадание в голову врага почти всегда означает один готовый труп. Очень высокая дальность стрельбы. Оружие для мгновенного и безнаказанного уничтожения любого количества солдат на дальних дистанциях. Неплохо зарекомендовало себя и на средних дистанциях. Если у вас хорошая реакции, то можно применять и в ближнем бою. Главное — быстро прицелиться в голову...

К слову, если не уверены, что попадете во врага из снайперки, то не стреляйте. Потеря зазря нескольких патронов для нее — это очень неприятно, даже если в итоге бандит был уничтожен. Старайтесь тратить все получаемые улучшения меткости (Accuracy) именно на спайперку.

ВНИМАНИЕ! На уровне master в ружьях вы сможете одним попаданием из снайперки уничтожать такие вещи как камеры-глазки, автоматические пушки, системы сигнализации! Помните об этом.

Тяжелое оружие

Занимает обычно просто прорву места в инвентаре, обычно это восемь клеточек. Максимум вы сможете таскать две такие штучки, при условии, что откажитесь от массы полезных вещей и приспособлений вроде брони, гранат и ружей. Тяжелое оружие достаточно эффективно и в не прокаченном состоянии, в отличие от ружей и пистолетов. Естественно, скорость бега/ходьбы героя очень сильно замедляется. Амуниция (патроны) встречаются достаточно редко, как и само вооружение этого рода.

Огнемет. Достаточно поджарить хотя бы на секунду любого вражеского солдата, чтобы его уничтожить. Целиться не нужно, бояться ответного огня — тоже, так как горящие противники не стреляют. Мало зарядов и небольшая дальность стрельбы, вот что ограничивает использование огнемета. Полезная вещь, если найдете для нее место в инвентаре.

Лазерная винтовка. Быстро стреляет, каждым попаданием нанося большой урон. Высокая дальность стрельбы и низкая отдача. Однако патроны попадаются достаточно редко. В ближнем бою использовать неудобно. В дальнем тоже, так как снаряд некоторое время летит, а враг может успеть уйти от него. Предназначение — бой на средних дистанциях. Неплохо использовать против механических роботов. Неудобное оружие.

Ракетница (GEP). С помощью этой штучки врага всегда можно угостить ракетой-другой. Спроектировано так, чтобы выстрелить один раз, а затем перезаряжаться. В принципе, и одного выстрела достаточно, чтобы уничтожить большинство врагов. Ракеты находятся довольно часто, поэтому особо их не экономьте. Опасайтесь только взрывной волны, которая может задеть и вас. Отличное средство против роботов и запертых дверей. Способно самостоятельно нацеливаться. Лучшее оружие из раздела тяжелого вооружения.

LAW — это одноразовый гранатомет. Советую всегда брать с собой, чтобы если уж не убить врага, так чтобы вышибить запертую дверь. Хоть сэкономите отмычки.

Взрывчатка

Все гранаты взрываются примерно через две секунды, после того как они были брошены и достигли поверхности. Занимают одну клеточку в инвентаре. Могут крепиться на стены, в этом случае они действуют как мины. Стоит врагу подойти к стене поближе, как они взрываются. На вас, к счастью, ваши гранаты не реагируют.

Scramble — граната, которая временно, но сильно промывает мозги попавшему в сферу ее взрыва роботу, так что он перестает быть вашим врагом, а ищет ближайшего робота и начинает по нему палить из всех стволов. Действует не очень долго, но вещь полезная.

LAM — взрывчатка, самая обычная и самая убойная из гранат. Почти наверняка убьет любого врага и вышибет любую дверь. Однако люди при виде ее, лежащей на полу, начинают сматываться из зоны предполагаемого взрыва, поэтому в бою она не очень полезна.

EMP — вызывает волну электро-магнитной пульсации, выступая как средство против любой вражеской электроники, которую успешно на время нейтрализует. Выводит из строя панели сигнализации, глазки-камеры, лазерные поля и автоматические пушки. Может успокоить и робота, если удачно попадете. Безвредна для здоровья обычных людей, однако крадет у них биоэнергию. Если в поле взрыва этой гранаты окажется любая другая граната, то она будет обезврежена. То есть можно будет подойти и спокойно ее подобрать, не опасаясь взрыва.

Gas — облако зеленого газа заставляет кашлять и протирать глаза всех попавших в него солдат врага. Пока они бездействует, никто не мешает аккуратно проделать в голове каждого из них по маленькой дырочке, даже из самого обычного пистолета.

ПРЕДМЕТЫ

Ballistic Armor — особая броня, защищающая от большой части вреда, наносимого пулями. Достаточно долго действует, чтобы продлиться ровно одну перестрелку.

Thermoptic Camo — броня, которая не на долгое время делает героя невидимым и для живых существ, и для роботов.

Rebreather — некоторое время под водой героя может дышать из этого устройства. Полезно, если требуется дальний заплыв, а кислород может внезапно кончиться.

Tech Goggles — позволяют лучше рассматривать все происходящее. Не очень полезно.

Бинокль — полная лажа. Хоть и позволяет рассмотреть дальние предметы и людей на большой дистанции, но занимает место в инвентаре. Лучше всего рассматривать удаленные вещи с помощью снайперского прицела.

Hazmat Suit — в этом скафандре герой получает меньше повреждений от всяческих природных опасностей вроде радиации, огня, токсинов, электричества и EMP-поля.

Multitool — позволяет взламывать различные электронные объекты. Как-то: компы, пушки, сигнализации. Чем выше навык Electronics, тем меньше мультитулов требуется для взлома каждого объекта. Умещается до 20 штук.

Lockpick — тоже самое, что и для мультитула, но только взламывает двери, неэлектронные замки и ящики. Умещается до 20 штук.

Аптечка — восстанавливает утраченное здоровье. Причем делает это мгновенно, в любую секунду боя. Можно лечиться «вообще», а можно исцелять конкретную часть тела. Видимо, более нужную, чем остальные части тела. Умещается до 15 штук. Эффективна при навыке Medicine на trained.

Еда, вода и алкоголь. В то время как сигареты отнимают здоровье, вся еда и напитки жизни восстанавливают в основном по две единице. Пакетик с соевой едой лечит аж пять хитпойнтов.

Огнетушитель — может выполнять различные функции: на несколько секунд обездвиживать врага и на очень короткий срок вырубать лазерные поля. Также можно потушить на себе пламя.

Сигареты — уменьшают здоровье, но некоторые умельцы используют их дым для нейтрализации лазерного луча на очень короткий срок.

СОВЕТЫ

Прокачивая навыки героя помните, что, по крайней мере, миссии до 7-8-ой можно оставить Computers, Electronics, Lockpicking на уровне trained. Однако более высокое значение в Electronics и Lockpicking позволить во второй половине игры тратить значительно меньше мультитулов и отмычек (соответственно) на каждый взламываемый объект. Уровень advanced в Computers (выше поднимать не стоит вовсе) научит героя перепрограммировать автоматические пушки. Итак, не обращайте внимания на логины и пароли компьютеров. Любой из них элементарно взламывается, даже если ваш навык Computers находится на уровне trained. В любом случае у вас будет минимум секунд десять, чтобы отключить все пушки и камеры. Полностью прочитать почту, правда не получится: тут можно либо хакать компьютер несколько раз, если быстро читаете на английском, либо находить и вводить пароль с логином. Есть еще вариант — просто снять картинку с непрочитанным письмом с помощью программы-скриншутера (например, Hypersnap — http://www.hyperionics.com) и спокойно читать текст уже на скриншоте. Плавание можно вообще не развивать. Medicine советую поднять до trained, да там и оставить: так вы будете лечить по 60 очков здоровья аптечкой, а не 30. Environmental training я не развивал, также и не улучшал Explosives. Гранаты и без того работают именно так, как они и должны работать. Получается, что весь ваш выбор сводится, по большей части, к тому, что из четырех направлений вооружения развивать: тяжелое, ружья, пистолеты или низкотехнологичное оружие. В прохождении игры можно обойтись только ружьями или пистолетами, изредка применяя тяжелое. Однако только тяжелым и низкотехнологичным оружием обойтись уже не получится.

Любая взрывчатка уничтожит лазерные поля, не вызвав тревогу. Таким же образом можно убрать камеры-глазки и автоматические пушки. Большинство дверей также можно взорвать. Однако зачем на это тратить заряды оружия или LAM? Если есть возможность, то поставьте рядом с дверью ящик с TNT, отойдите подальше и один раз выстрелите из пистолета. Вуаля! Кстати, кидать ящик с TNT на землю можно только, если вы присели. Если кинуть его стоя, то не избежать мгновенной детонации от соприкосновения с полом и последующего (очень быстро) взрыва. Экономьте отмычки и мультитулы. Всегда старайтесь открыть запертую дверь ключом (а вдруг подойдет?!), а уж затем взламывайте. То же самое и с мультитулами. Вначале смотрите в записях, есть ли у вас код, а уж затем вскрывайте. Иногда полезно взрывать уж очень крепкие двери, на которые расходуются две-три отмычки. Двери, ящики и все объекты, обладающие силой 25% и меньше могут быть разбиты обычным арбалетом. Пускаете дарт в дверь, берете его и повторяете процедуру. Так вы даже не потратите ни одного дарта! К слову, сильные двери с 50% и ниже можно выбивать с помощью выстрела снайперской винтовки на уровне мастера и (иногда) — advanced. Таким же образом реально уничтожать и камеры.

Если вы нашли нового персонажа, с которым герой начнет общаться, то после окончания первого разговора, обязательно обратитесь к нему снова. Снова и снова. До тех пор пока нельзя будет начать новых бесед. Всегда разговаривайте с нейтральными и дружественными людьми в барах, на улицах и т.п. Есть шанс узнать какой-нибудь полезный код или прикупить вещи. Исследуйте уровни. Ищите потайные места, в которых можно найти полезные вещицы, а также получить очки «за исследование».

У охранников порой явно прочерчивается определенная линия поведения. Некоторые из них, невзирая на ураганный огонь с вашей стороны, обязательно побегут к ближайшей сигнализации. Подавляющее большинство врагов также начнут убегать, если получат серьезные ранения. Этих ребят надо догонять и убивать в рукопашной. Если недалеко от врага имеется пульт сигнализации, то, скорее всего он побежит к ней. В этом случае либо быстро снимайте оппонента из снайперки, либо бейте шокером на ближней дистанции. Кстати, лучшее оружие, на начальных порах, для ближнего боя и (всегда) для расшибания ящиков — это палка, baton. Выбрасывайте находимые ножи и ломики, чтобы не засорять инвентарь.

Роботы не отягощены излишним интеллектом, как и другие механизмы. За спиной у них спокойно можно перебежать в нужную сторону. Роботы тем и отличаются, что у них нет слуха, поэтому они замечают только те вещи, что видят непосредственно перед собой. Уничтожать робота лучше всего взрывчатым вооружением вроде LAM, LAW, GEP. Однако отлично сойдут и Sabot-патроны дробовика и взрывчатые патроны для штурмовой винтовки. Можно также «отключить» робота EMP-взрывом гранаты или «переделать» с помощью Scramble гранаты. Агенты, то есть люди в черном (Man in Black), при их убиении взрываются, навсегда уничтожая все имеющиеся при них боеприпасы и вещи. Лучшим способом не дать агенту взорваться — это оглушить его с помощью нескольких ударов шокера.

Используйте дрона-разведчика, вызываемого спецспособностью Spy Drone, для отключения его EMP-ударом полей, камер и пушек врага. Также можно обезвреживать установленные на стенах мины. Кстати, если стать перед запертой дверью и пустить дрона, то он может оказаться уже прямо за дверью! Используя спецспособность Microfibral Muscle можно поднимать тяжелые ящики не только с целью найти за ними что-то новое, но и для блокирования ими узких коридоров, по которым может начаться атака.

Всегда стреляйте в голову. Однако, если целитесь из штурмовой винтовки, то направляйте очередь в грудь, все равно отдача тут же приподнимет прицел до головы. Ранение рук серьезно уменьшают меткость, что очень опасно для снайперов. Старайтесь во время перестрелок ваших союзников с врагов, куда-нибудь прятаться. Так, по крайней мере, избежите трат патронов и не получите пулю в за... эээ... в голову. Тем более, если убьют «хорошего» солдата, то его патроны тоже можно будет забрать себе в карман. Разумно тратьте находимые улучшения. Или в снайперку, или в дробовик, или в арбалет, или в пистолет. Тяжелое оружие обычно обладает достаточной мощью, чтобы обойтись без его улучшения.

Следующий момент. Всегда все делайте тихо. В незнакомых областях передвигайтесь на корточках, а не бегите. Старайтесь прятаться в тени и пользоваться бесшумным оружием. Неплохо было бы оттаскивать тела, если есть возможность. Никогда не врывайтесь в комнату с несколькими солдатами, паля из всех стволов. Скорее всего, герой просто словит пару пуль в голову и благополучно откинет ласты секунды через четыре после атаки. В уже известных областях передвигайтесь бегом. Конечно, это создает много шума, но если вам потребуется бесшумно двигаться, то можно некоторое время побегать «ползком». Между прочим, это ничуть не медленней простой ходьбы. Способы остаться незамеченным, когда противник смотрит в вашу сторону: стоять очень далеко, находится в тени, спрятаться (присесть) за укрытие. Выбежать навстречу врагам в открытое поле и открыть ураганный огонь из всех стволов есть лучший способ умереть (если играете не на легком уровне сложности, конечно). Правильный агент-коммандос вначале заныкается за ящик или в темный уголок, а затем начнет по одиночке бесшумно «отщел-

кивать» или резать противников. Противникам, которые не знают о вашем присутствии, наносится больший вред, чем тем, что уже заранее готовы к вашей атаке. Старайтесь подкрадываться. Всегда легче завалить стоящего на месте патрульного, чем его же, но бегающего и поливающего вас огнем.

Стоять очень близко к горящим на городских улицах бочкам опасно для жизни. Вернее — для ног. Они начинают понемногу обгорать, и их состояние потихоньку ухудшается.

Существует два способа добыть деньжат. Это найти зеленую пластиковую кредитку и взломать банковских автомат. Покупать вещи можно только из разговора с персонажами. Обычно на продажу предлагаются три различные вещи.

Как лучше всего посадить предметы из инвентаря на кнопки? Вот мой фирменный расклад. На «1» пусть будет палка, на «2» — шокер, а с «3» по «7» все постепенно более крутое вооружение: пистолет, арбалет, дробовик, автомат, снайперка. На «8» пусть будут отмычки, на «9» — мультитул. Ну, а на «0» всегда будут ключи.

ВРАГИ

Простой солдат UNATCO, полицейский, террорист NSF. Они одинаковы слабы в бою и их крутость очень сильно зависит от оружия. Солдаты вроде больше бегают из стороны в сторону, но это им не очень помогает. Один выстрел в голову из пистолета очень часто решает все вопросы. Правда, бывает и прямое попадание в лицо из снайперки не убивает, но это просто вам не повезло. До боя с пехотинцами заранее смотрите, чем они вооружены: сразу заметно держат ли они пистолет или автомат.

Солдат MJ12, боец китайской армии. Одевается в темную и зеленую униформу, соответственно. Обычно неплохо вооружен, вплоть до огнеметов и ракетных винтовок. Более живуч, чем обычные пехотинцы. Умеют стрейфиться, то есть всячески передвигаться по поле боя, не забывая поливать героя свинцом. Часть приседают, что весьма неприятно. Старайтесь уложить этих ребят быстро.

Человек в черном. Еще известен как «агент». Как только увидите этих ребят, сразу поймете о ком идет речь. Намного живучей любого солдата, порой требуется пара попаданий в голову из снайперки. Хорошо владеют оружием, метко стреляя. Получив смертельную рану, не падают на пол, а взрываются, нанося повреждение всем находящимся рядом. Если их не убивать, а оглушить тем же шокером (потребуется четыре-пять ударов), то тело не взорвется, а значит можно будет снять с тела гранату-другую и боеприпасы.

Коммандо. Человек, который в результате научных экспериментов, был превращен в машину-убийцу. Толстая черная броня сочетается с тяжелым вооружением. На дальней дистанции используют GEP-пушку, то есть ракетную винтовку, а вблизи стреляют из пулемета. Почти не ощущают выстрелов из плазменной винтовки и сопротивляются огнеметному пламени. Лучше всего убивать взрывчатым оружием или несколькими попаданиями автоматом/дробовиком в лицо. При развитом навыке в ружьях этих ребят реально убить одним попаданием в голову. К тому, же это будет бесшумная смерть. Если у вас развита по максимуму Aggresive Defence System, то тогда включайте ее и отбегайте от коммандо подальше. Их убьет взрывами их собственных ракет, в то время как вы будете в безопасности.

Боевой робот. Бывает трех типов: маленький, средний и гигантский. Все роботы достаточно опасны даже для крутого героя, но к счастью встречаются реже немеханических противников. Убить робота можно взрывчатым оружием или гранатой. Можно также нейтрализовать с помощью EMP-гранаты. Есть вариант убивать с помощью Sabot-патронов у дробовика, они специально предназначены для борьбы с техникой врага. Обратите внимание на то, что у роботов нет слуха, а есть только зрение!

Робот-паук. Маленький железный жучок, который стреляет электрическими молниями. Молнии действуют только на средних дистанциях, поэтому издалека он не опасен. Но если уж подойдет поближе... Каждая молния не только вредит здоровью, но и отнимает биоэнергию, что весьма опасно! Взрывчатым оружием убивает этих тварей опасно, так как можно повредить и себя. Поэтому желательно использовать Sabot-патроны от дробовика. При развитом умении хватает двух попаданий.

Ящерица. Плюется кислотой и достаточно живуча. Старайтесь уничтожать сразу или на дальней дистанции. Снайперка и дробовик как раз для этого подходят, как и тяжелое оружие. Против кислоты помогает Hazmat Suit и способность Environmental Protection.

Чудовище. Огромный зверь на четырех лапах. Быстро бегает и кусает за ноги: если доберется до героя, то скорее всего он труп. Обладает огромным запасом здоровья, но к счастью убивается с одного попадания чем-нибудь взрывчатым. Встречается еще и маленькое чудовище: оно неопасно.

Инопланетянин. Белый человечек с огромной головой и большими круглыми глазами. Попадается редко и не очень опасен. Плюется облачками радиации, но умирает с одного правильно попадания из снайперки из-за отсутствия живучести. Против радиации помогает Hazmat Suit и способность Environmental Protection.

ПРОХОЖДЕНИЕ

В самом начале от вас требуется распределить 5000 очков на тренировку требуемых персонажу специализаций. Советую довести до Trained уровня Weapons: Rifle, Weapons: Pistol, Computers, Lockpicking. Останется 500 «свободных» очков: пока их не тратьте. Как только накопите еще опыта, доведите до trained специализацию Electronics.

По ходу прохождения вам часто придется возвращаться на уже известные карты (например, на базу UNATCO). При *каждом* новом таком посещении в ящиках, на полках, в кладовых и во всех других местах такого типа будут появляться *новые* вещицы. В том же бункере около базы при каждой новой миссии обязательно найдется, что-нибудь полезное.

Последнее примечание. У каждой задачи миссии может найтись два-три типа ее выполнения. Причем можно как добираться до цели различными способами (через главную дверь, через вентиляционный люк подвал, окно, по крыше или, скажем, через неприметную калитку сзади дома), так и решать эту цель совершенно различными способами. Например, ввести в компьютер ранее найденный код, взломать его; взорвать дверь, открыть ее же ключом, снятым с убитого пару минут назад охранника; пойти в другой проход, защищенный лазерными лучами. Которые, кстати, реально нейтрализовать одним из многочисленных способов вроде обычной или EMP-гранаты, ракетой из оружия, огнетушителем, перцовым баллончиком, сигаретой. Можно вообще поставить ящики друг на друга рядом с лазером и, пользуясь высотой, с них перепрыгнуть через лучи. Или вообще проползти под одними лучами и перепрыгнуть следующие. Итак, все способы выполнения того или иного задания настолько многочисленны и весьма оригинальны, что привести их в прохождении никак не представляется возможным. Посему обычно будет указываться самый легкий (по сравнению с другими) способ решения цели миссии. Иногда, впрочем, будут указываться и альтернативные.

Я развивал навыки в ружьях (для снайперки и дробовика) и пистолетах (арбалет) до master, а все остальные оставил на trained или не развивал вовсе. Причем никаких проблем с прохождением даже на самой высоком уровне сложности не имел вовсе.

Первая миссия: Статуя Свободы

В самом начале героя высаживают на доки. Тут есть несколько полезных вещей, в том числе в ящиках (найдете отмычку). Пройдите чуть вперед и в разговоре с братом выберете одно из трех видов оружия: ракетную винтовку GEP, снайперку или арбалет. Арбалет вы вскоре получите, а GEP занимает многовато места и к тому же реально требуется лишь в более поздних миссиях, до которых еще жить и жить. Спуститесь по лесенке рядом в воде и из железного ящика из прутьев, что под доками, возьмите батарейку и мультитул. Как только покинете доки, слева обнаружите ящики, запрыгните на маленький, а с него — на большой. Возьмите с земли маленький и ставьте его на большой ящик, на котором вы находитесь. Снова с помощью маленького ящика заберитесь на второй большой ящик. Там вы получите газовую гранату. Спуститесь вниз и сбоку большого ящика найдете запертую дверцу: если потратить на нее отмычку, то внутри найдете медицинского робота. Эта железяка может бесконечное количество раз практически полностью вылечивать героя.

Теперь шагайте на восток, стараясь экономить патроны и оглушать солдат с помощью шокера. По пути найдете еще один мультитул, а затем выйдете к темноватой поляне. Ее охраняет парочка разговорчивых террористов. Шагайте на север, в бункер. Внутри него поднимитесь вверх по лестнице за мультитулом. Нажмите кнопку и взломайте комп, чтобы отключить молнии. За ними обнаружатся два улучшения: лазерное наведение и боезапас. На западе от бункера расположена целая гора ящиков — по ним можно забраться в саму статую, чтобы избежать разборок у ее входа и на первом этаже. Однако советую продолжить путь от бункера на северо-запад. Заприметьте ящик с взрывчаткой TNT и найдите дом рыбака. Купите у старушки дарты и патроны для снайперки, а затем говорите с мужиком, чтобы выполнить дополнительную задачу в миссии. Стоя спиной к входу в дом, чуть впереди и левее увидите перила, ограждающие доки от океана. Пролезьте под перилами и ныряйте вниз. Взломайте отмычкой дверь в трюм и выныривайте. Теперь включите фонарь и заплывайте внутрь корабля. Тут найдутся три ящика, бейте первый, хватайте содержимое и выныривайте за свежим воздухом. Повторите процедуру еще два раза и получите дробовик плюс два улучшения: скорости перезарядки и меткости. Вернитесь к выходу из доков, по дороге захватив ящик с взрывчаткой.

Идите по дорожке на запад, а затем на юг. Периодически оставляйте ящик и убивайте охрану. Как только придет сообщение о роботе-охраннике, спрячьтесь и выследите железное создание. Когда оно отъедет, поставьте на пути его маршрута патрулирования ящик и снова укройтесь. В тот момент, когда робот подъедет к взрывчатке, сделайте выстрел по ней из пистолета. Теперь уничтожьте живых охранников и в центральном сарае взломайте ящик, чтобы добыть патроны для снайперки и деньги. На востоке будет вход внутрь статуи Свободы. Быстро пробегите вдоль северной стены к компу у дверей и взломайте его. Отключите «глазок» и откройте двери. В ящике рядом достаньте отмычку. Пока не заходите внутрь статуи, а исследуйте область на юге, чтобы обезвредить еще живых террористов. Чуть вперед по дороге и слева будет база ваших союзников. Откройте сарай, набрав код 0451. Внутри не забудьте взять аптечку с верхнего шкафа. Хакнув комп, откройте люк рядом с сараем и достаньте внутри него EMP-гранату. Вернитесь к статуе и постарайтесь быстро вырубить охранника внутри, пока он не поднял тревогу. У прохода слева, что защищен лазерными лучами с сигнализацией, будет взрывчатка LAM. В углах зала также найдется ящик с аптечкой и банковский автомат (верхняя строка — 230023, нижняя — 4558). В углу у прохода слева будет вентиляционная решетка. Ползите по проходу (включите освещение!) и, миновав первую комнату слева, подберите мультитул. В следующей комнате обнаружится еще одна аптечка и лазер. Вернитесь к первой комнате и бейте чем-нибудь по запертой двери. На звук прибежит охранник, который и отопрет замок. Нейтрализуйте его и в комнате рядом достаньте еще одну взрывчатку. В зале с охранником и глазком требуется быстро пробежать к компу у противоположной стены и взломать его, чтобы открыть дверь и вырубить «глазок». Со стола возьмите улучшение меткости.

Далее говорите с плененным агентом и выходите во входной зал статуи Свободы. Можете дать ему пистолет, а можете и отказать. Поднимитесь на второй этаж, возьмите из ящика отмычку, а затем поднимитесь по лестнице еще наверх, до упора. Уничтожьте обоих охранников и постарайтесь обезвредить и взять себе все три газовых гранату, которые установлены на стене каждого из трех проходов. В сем нелегком деле очень поможет сохранение и восстановление игры. Поднимитесь еще на этаж выше и нейтрализуйте еще парочку террористов: можно использовать газовую гранату. С балкона возьмите лазер и поднимайтесь далее наверх. Возьмите канистру спецспособности и говорите с лидером бандитов. Появится солдат, а вы сможете уйти. Есть вариант оглушить бандита и/или солдата (у последнего возьмите штурмовую винтовку). Выходите на улицу и ступайте к базе союзников. У ее дверей встретите брата и заходите внутрь. Попав (после проверки отпечатков пальцев) в главный офис начинайте его исследование. Вам требуется найти главу — Menderley. Пока игнорируйте запертые двери по бокам от входа, а спускайтесь на третий этаж. Найдите комнату медика и с помощью медицинского робота ус-

тановите спецспособность. Отыщите еще комнату заведующего складом (он подарит бесшумный пистолет) и возьмите либо отмычку, либо мультитул. Осталось еще обнаружить помещение главного компьютерщика, который вел разговоры с героем в течении миссии. Как только войдете в комнату, сразу поверните на 90 градусов направо и ползите вперед, осматривая пол. Открыв напольный люк достаньте оттуда улучшение — оптический прицел и ключ от офиса. Откройте дверь, введя в комп код 2001. Перед уходом возьмите со стола еду.

Вернитесь к шефу Menderley и доложите о готовности выполнить задание. Примечание: если по ходу выполнения задание вы оглушили или убили солдата у лидера бандитов, то шеф обязательно об этом сообщит. Также на этой базе есть женский туалет: если вы туда сунулись, то Menderley также будет недоволен. Выходите из комнаты и открывайте ключом компьютерщика двери по бокам. Найдется улучшение меткости, отмычка и мультитул. Выходите из базы и бегите к докам, где вы начинали миссию. «Используйте» катер и попадете в следующий эпизод.

Вторая миссия: на улицах Нью-Йорка

Если взломать отмычкой ящик за вами и ввести в комп код 9183, то откроете секретный проход. Однако желательно с самого начала миссии сразу бежать за союзницей. Ждите, пока она перебьет всех врагов, и лишь затем заходите в одноэтажное здание. Пароль к компу вы уже знаете — 666, а вот с ребенком неплохо было бы поговорить и угостить едой ради 50 очков. Спуститесь вниз и минуйте первый проход слева. Взломайте дверь и взорвите сейф. В нем будет канистра спецспособности. Хакните комп, чтобы произвести операцию с дверями, а также взломайте панель и отключите пушки. Идите далее вперед и в комнате с ящиком и глазком быстро убейте солдата и огнеметчика, что подойдет следом. Слева будет комната с ящиками и целью задания: канистрой с вакциной. Идите вперед и уничтожайте нескольких солдат, чтобы, в конце концов, выйти через секретный проход к точке начала этапа.

Бегите теперь на северо-восток и наблюдайте с безопасного расстояния за перестрелкой. Далее из разговора с Анной возьмите EMP-гранату и подойдите к входу в подземку. Издалека расстреливайте бандитов, что прячутся за ящики. Если тяжело, то можно кинуть газовую гранату. Далее спуститесь вниз и заверните за угол. Перестреляйте террористов, но не подходите близко к синим лучам! Возьмите ящик и поставьте его в точку, откуда исходит луч. Теперь закройте точку с лучом у другой стены. Проход свободен! Примечание: есть и другой вариант борьбы с террористами, захватившими подземку. Просто найдите около входа в метро маленький домик с вентиляционным люком. Заберитесь внутрь и по ходам выйдите к охраняемой врагом станции. Из нескольких вентиляционных решеток перестреляйте террористов и выходите. Третий вариант, самый «злой», выстрелить в ящик взрывчатки. Последующий Армагеддон убьет всех заложников (никакого наказания за это не будет) и террористов, а заодно уберет лучи. Итак, враги уничтожены, а у одного из них найдется огнемет. Возьмите это оружие, оно пригодится чуть позже. Говорите с бывшими заложниками, если они выжили, открывайте дверь поезда и езжайте.

Прямо у выхода из метро будет люк канализации. Запомните его расположение. Теперь сразу идите на северо-восток и поджигайте двух грабителей. В благодарность за подвиг узнаете пароль: Underworld. Кстати, в этом и последующих сражениях старайтесь использовать огнемет. Так вы сэкономите патроны к обычному оружию, плюс с легким сердцем выбросите огнемет (занимающий столько много места в инвентаре!), когда к нему закончится топливо. Осматривайтесь на местности. На западе от выхода из подземки будет здание с красной неоновой рекламой у входа. Это бар «Underworld Bar». Еще на запад будет тупик с громилой и красоткой. Убейте мужика и идите в бар. Там говорите со всем местным населением. Купите у барменши два пива и говорите с пилотом у стойки. Одна из девушек скажет пароль: bloodshot, а другая назовет номер кода к входу в склад (3316). Теперь выходите. У выхода будут два кассовых аппарата: хакните оба, но перед этим снимите деньги со счета 947761, PIN 2867.

Осмотритесь на улицах. Найдете Free Clinic и Ton Hotel, а также склад, у которого была яростная перестрелка полиции и бандитов. Вначале зайдите во Free Clinic. Внутри разбейте запертые стеклянные двери, ударив по ним несколько раз палкой. Установите у медробота спецспособность и лечитесь. Говорите со всеми и уходите, не покупая платное лечение. Однако можно вмешаться в разговор доктора и больного, чтобы выбрать первый вариант ответа. Так вы сможете за жалкие 180 кредитов прикупить аптечку, а затем вторую-третью-десятую. Теперь идите в Ton Hotel. Только заходите не в главные двери, а обойдите здание и найдите пожарную лестницу. Поставьте рядом с ней железный ящик и залезайте наверх — и в окно. Нажмите на картину и введите пароль 4321. Откроется книжный шкаф рядом, оттуда забирайте массу полезных вещей. Выходите из номера и увидите двух стоящих спиной террористов. Бесшумно убейте обоих или оглушите шокером, постаравшись не дать бандитом времени убить заложников. Со второго этажа отеля снимите метким выстрелом террориста, спрятавшегося рядом с клерком на первом этаже. У последнего возьмите висящий за его спиной ключ от запертой двери на втором этаже. Выходите из отеля.

Вернитесь к входу в подземку и найдите в двух шагах от нее спуск куда-то вниз. Нажмите кнопку, и герой скажет пароль (bloodshot). Заходите внутрь и слева от синих лазеров взломайте мультитулом комп. Проходите вперед и говорите с Smuggler. Как получите ключ, отказывайтесь от покупок и поднимайтесь по лестнице наверх. Введите пароль, что находится на стене у кровати (432) и забирайте все полезняшки, включая броню-невидимку. Выходите на улицу и открывайте ключом канализационный люк, что находится рядом с входом в подземку. Пролезьте под первым красным лазерным лучом, затем перепрыгните второй. Забирайтесь по лестнице наверх и переждите, пока кончится тревога, собирая все полезные вещи с трупов. Тут же обнаружится штурмовая винтовка. Спрыгните вниз, так чтобы не задеть луч у лестницы. Взломайте ящик и введите код — 2167. В коридоре пролезьте под лучами, так чтобы не задеть их и введите тот же код, чтобы открыть дверь (этот же код пригодится здесь несколько раз). Аккуратно пробегите мимо «глазка» и взломайте комп, спрятавшись за ящиком. Отключите все три камеры и откройте все двери.

Далее поднимайтесь по лестнице наверх, чтобы оказаться в огромном зале с бассейном из химикатов внизу. Убейте охрану и из комнаты слева заберите полезности. У той стены, рядом с которой вы оказались, поднявшись по лестнице, будет комп. Взломайте его и «поверните мост». Пройдите прямо и спуститесь по лестнице у противоположной стены вниз. Сразу же поджарьте солдата, идите вперед и за следующей дверью увидите длинный коридор с водным каналом слева. В центре трубы у канала найдется горючее для огнемета. В следующей комнате сразу спуститесь вниз по лестнице, но встаньте так, чтобы по бокам была стенка. Начнут бегать охранники, которых очень удобно палить огнем. Убив всех, вернитесь наверх и взломайте комп, чтобы отключить всю электронику и пооткрывать двери. Исследуйте помещения, чтобы найти ученого. Отправьте его домой: если вы уничтожили всех солдат, то не следуйте за ним. Взломайте комп у двери рядом с лестницей и попадете на склад. Помимо кучи полезных вещей найдется также и одноразовая ракетница. Берите ее и выходите на улицу. Вернитесь к Smuggler и он продаст свои товары по значительно более дешевой цене.

Осталось последнее еще не исследование здание: то, у которого была наиболее оживленная перестрелка между NFS и UNATCO. Это склад под названием Osgood&Sons Imports. Дверь заперта, не тратьте на нее отмычки, а просто пройдите вдоль стены немного направо и увидите маленькое окно, спрятанное за мусорным бачком и коробкой. Выбейте стекло и окажитесь внутри. Откройте запертую дверь: за ней будет модуль улучшения спецспособности. Далее не спускайтесь ниже по лестнице в подвал с красными лазерными лучами — это абсолютно не нужно! Просто выйдите с западной части здания через одну из дверей. По дороге взломайте ящик, в нем можно найти огнемет. Обязательно возьмите: можно даже выкинуть штурмовую винтовку или дробовик. Далее, уже на улице, приставьте маленький ящик к большому и заберитесь

наверх. Спрыгните на другую сторону забора и обезвредьте LAM, прикрепленный к стене. Поднимитесь по лесенке на пролет выше и, чуть оглядевшись по сторонам, заметите, что за следующим забором стоит масса бочек. Выстрелите по ним, и произойдет глобальный взрыв. Спрыгивайте с лестницы по другую сторону забора и идите вперед. Слева от вас будет лестница, ведущая наверх (обозначим ее: лестница «А»). Минуйте ее и идите вдоль длинного темного прохода. По пути обезвредьте две взрывчатки LAM, что висят на стене слева. Выйдя на открытую местность, готовьте огнемет. Быстро жарьте всех трех террористов, а затем и собак. У одного из врагов будет LAM, поэтому уничтожать их надо предельно быстро.

Далее обыщите трупы ради ключа к запертой двери. Но не открывайте ее, а идите налево и обойдите здание. Как только увидите у противоположной стороны строения лесенку, ведущую к двери, шагайте туда. Несколькими ударами палки ломайте дверь и хакайте компьютер. Отключайте охлаждение — и реактор взорвется. Теперь привлеките внимание террористов и отскочите на улицу, став сбоку от двери и приготовив огнемет. Выбежит человек пять-шесть. Всех их желательно быстро спалить. После работы можно выбросить огнемет, если думаете, что он занимает уж очень много места. Исследуйте первый этаж, на котором находится уничтоженный генератор. Найдите вход в подвал и, пролезая через лучи (избегайте камер!), отыщите комнату с компьютером и двумя «оружейными» ящиками (внутри парочка LAM). Хакните компьютерную панель на противоложной от компа стене и выключите все камеры. Далее советую взорвать стоящий под компом сейф, чтобы достать новый модуль спецспособности. Возьмите также ключ, он пригодится, чтобы открыть запертую дверь в еще одно хранилище с отмычкой и пистолетными патронами.

Поднимайтесь теперь на верхние этажи: живых оппонентов уже не должно быть. Уже можно закончить миссию (и пропустить неплохое пополнение патронов к спайперке). Для этого требуется подняться на крышу и сесть в вертолет. Наверху вас встретит дружественный агент Герман, если он загораживает проход, то просто атакуйте его и пробегите мимо, на крышу.. Однако советую теперь вернутся к лестнице «А». Итак, по лестнице поднимитесь наверх и сразу по левой стене квадратного сарая поднимитесь на его крышу. Быстро убейте солдата, чтобы не дать ему возможность кинуть в вас взрывчатку и заберите ее с трупа. Сверху убейте парочку врагов в пределах видимости и спускайтесь обратно вниз, разбив ящики с патронами. Разбейте оконное стекло и пройдите через дом к другому стеклу. Спуститесь вниз и спрыгните на крышу строения внизу. Теперь осталось двигаться к зданию, в котором находился генератор. На крыше, на которую легко забраться по длинной лестнице у стены, вас ждет вертолет.

На базе UNATCO заново обыщите все тайники и комнаты (занимайтесь этим в каждой миссии!), а затем установите спецспособность в медицинской комнате. Хозяин склада также подбросит улучшение меткости, два мультитула и (если вы мало убивали) патроны к штурмовой винтовке. После общения с главным боссом, Manderley, выходите на улицу и снова садитесь в вертолет.

Третья миссия: подземелья и Аэропорт

Оказавшись в городе, сразу бегите к входу в подземку. Но пока не заходите, а тихо и мирно в одном из домиков найдите человечка, который скажет пароль (6653), если вы знаете секретное словечко — underworld. В подземке подойдите к телефонной будке и введите в комп пароль. В новой области обследуйте всю заброшенную станцию метро. В одном из углов будет торговец наркотиками, а в северной части — некий Charlie. Он попросит войти в комнату на севере от него. Правда, вход завален досками, уничтожить которым нужно с помощью LAM. Поднимитесь на второй этаж и говорите с лидером террористов. Либо заплатите ему 750, либо соглашайтесь выполнить задание. Выбрав второй вариант, возвращайтесь к торговцу наркотиками и, не начиная разговора, просто дайте залп ему в голову из чего-нибудь мощного. Возьмите с тела наркотики Zyme и зайдите в мужской туалет, что находится здесь же, на первом этаже станции. Внутри

будет Lenny, отдайте ему «дурь» и берите LAM. Далее вернитесь к главарю криминала на втором этаже и получайте еще одну упаковку взрывчатки. Теперь можно поступить «некрасиво». Снесите голову главарю, а затем шлепните и двух его охранников неподалеку. С главаря можно снять еще (третью!) одну упаковку LAM. Осталось быстро спустится на первый этаж по ближайшей лестнице — так вам не придется драться с остальной шпаной.

Вернитесь к двери, о которой говорил Charlie, и расчищайте завал с помощью одной взрывчатки. Заходите внутри, быстро минуйте трубу с паром и крутите оба вентиля. Вернитесь к заказчику задания и узнаете пароль (5482). Чтобы использовать его зайдите в женский туалет и под умывальником найдете комп. Введите пароль и бегите в проход, что откроется рядом. Оказавшись в новой местности, сразу бегите направо, то есть на юг. По пути отстреливайте террористов и дойдите до самой южной стены. Справа будет полукомнатка с ящиками. Отодвиньте их и внизу, на стене, нажмите на кнопку. Откроется секретный проход в офис командира NFS. Выслушайте его, а затем прикончите, дабы взять с тела патроны. Также хватайте ключ и прочие полезности и шагайте по коридору на север. Откройте дверь в мужской туалет, там будет проход в следующую часть подземелий. Итак, возьмите из дыры в стене слева гранату EMP. Ею можно на время вырубить лазерные лучи в проходе слева. Можно также направится в проход справа. Однако предварительно потребуется взломать щиток рядом со струями пара и повернуть вентиль, чтобы обезопасить путь от раскаленного газа. Далее будет коридор с несколькими глазками и охранником. С тела последнего требуется взять ключ для двери. Далее путь снова преградят красные лазерные лучи. Уничтожьте их выстрелом в ящик TNT с безопасного расстояния. Нажмите на кнопку у стены слева, и выдвинется мостик.

С него прыгайте на платформу над бассейном и быстро перепрыгивайте на следующую. Не менее быстро прыгайте на другую сторону, к выходу из района с бассейном. Пройдите по затемненному коридору и заверните за угол. Остановитесь! На стене слева прикреплена EMP граната. Ее надо обезвредить и, уж затем, идти дальше. Осталось еще одно испытание — миновать двух боевых роботов, патрулирующий коридор. Используйте либо EMP гранаты, либо постарайтесь незаметно пробежать мимо. Настоятельно рекомендую выбрать второй вариант для чего зашмыгните в темную дыру в стене слева, как только оба робота повернутся спиной. Далее перебежите в другую дыру у противоположной стены. Из нее выберетесь по туннелю через другую дыру и бегите к выходу. Если роботы не заметили этого маневра, то все отлично. Однако если они вас засекли, то постарайтесь получше спрятаться и отсидеться несколько минут. Далее придется иметь дело уже с живыми противниками. Открыв дверь, быстро и незаметно пробегите налево. Откройте дверь в туалет на первом этаже и оглушите охранника. У него заберите ключ и вернитесь к двери. Теперь бегите от нее направо и сразу поднимайтесь на второй этаж. Ключ подойдет к двум дверям: вам нужна та, что ведет в комнату с компьютером. Взломайте комп на стене и отключите все «глазки». Уффф... Уже можно вздохнуть свободно. Тихо-мирно уничтожайте противника и заходите в темный зал с вертолетом. Постарайтесь тихо «снять» или оглушить патрульных, а затем уж принимайтесь за двух охранников у выхода, помеченного красной надписью Exit. Поднимайтесь по лифту наверх.

Далее дело техники. Открыв дверь, сразу бегите на юго-запад (на северо-востоке будет вертолетная площадка), к скоплению ящиков. Среди них же мчитесь на юг, избегая встреч с роботами. Чуть не доходя до стены, сверните налево: будет фургон от грузовика и домик (BoatHouse) с одиноким огнеметчиком. Возьмите ключ и в воде разбейте ящик с патронами для дробовика. Выйдя из здания, быстро вернитесь к скоплению ящиков, и идите до упора на юг. Слева будет пара охранников, которых можно бесшумно по очереди оглушить шокером. Далее двигайтесь на восток. Откройте ключом ящик с красной лампочкой и нажмите кнопку. Ворота откроются, вам надо войти в дом. Бесшумно убейте стоящего недалеко от входа солдата, пока он не поднял тревогу. Прямо напротив двери находится тир для дартов: с него вы сможете взять три снаряда для арбалета. Слева от

тира будет как бы тупик. На самом деле внизу есть кнопка, нажав которую можно открыть проход. В секретном месте будет масса амуниции, ключ и даже LAW. Поднимитесь на второй этаж и отоприте дверь в спальню. Имеет смысл взломать все три ящика, если есть запас отмычек: в одной найдете дарты, в другом — мультитул и батарейку, а в третьем — LAM. Выйдите из спальни и наберите на компе у двери код (5914). Дверь откроется, и вы попадете на мини-аэропорт. Купите у механика в ярком комбинезоне товары и заходите по трапу внутрь самолета. Спуститесь в подвал, где найдете канистру с вакциной. Введите код 9905 в механизм с канистрой спецспособности, чтобы получить ее. Далее вернитесь на основной этаж самолета и взломайте двойные запертые двери. Говорите с Лебедевым, лидером NFS, и готовьте оружие. Сейчас появится агент Анна и потребует уничтожить вашего собеседника. Можно убить Лебедева (Анна будет рада) или ничего не делать, а только разговаривать с лидером террористов (тогда Анна сама пристрелит человечка). Третий вариант самый интересный: уничтожить Анну собственноручно и нормально пообщаться с Лебедевым. С глазу на глаз, так сказать.

Выходите из закрытого ангара с самолетом. По пути вы уже встречали угловые вышки, у дверей которых висел глазок и пара автоматических пушек. Итак, в ближайшей такой вышке находится пара мультитулов. Идите к BoatHouse, в вышке на севере от него будут патроны. Идите вдоль стены в сторону вертолетной площадки: следующая вышка содержит в себе GEP-ружье. Ну и в последней вышке находится улучшение для оружия. Кстати, на юго-востоке от вертолетной площадки обнаружится склад с поврежденным электрооборудованием. Тут можно найти патроны, EMP-гранату и улучшение оружия на дополнительный боезапас. Возвращайтесь к вертолетной площадке и летите обратно на базу. Поговорите со всеми и соберите все вещи. Не забудьте установить спецспособность в медицинском отделе. Поговорите с шефом и идите к вертолету.

Четвертая миссия: бывшие друзья и новые союзники

Вы оказались в уже знакомой по второй миссии области. Именно поэтому ориентироваться станет легче. Итак, спуститесь с крыши на второй этаж и залезайте в окно, в комнату брата. Не забудьте залезть в секретное место и получить канистру улучшения спецспособности. Далее спуститесь на первый этаж и поговорите с хозяином отеля. Как только он попросит одолжить пистолет, соглашайтесь. Ждите полминуты и придет гангстер. Уложите его шокером или выстрелом в голову и забирайте с трупа свое оружие. Выходите на улицу, а там идите к входу в подземку. Зайдите в гости к Smuggler: у него можно прикупить парочку улучшения оружия и горючее к огнемету. Можно залезть в канализацию, вход в которую находится не только у подземки, но и рядом с лестницей, что ведет в жилище брата. Получите не только очки в количестве 60 единиц, но и найдете патроны для снайперки. Ровно напротив входа в подземку теперь открылись ворота, что ведут в следующую часть района. Пройдите вперед и заходите внутрь большого склада. Поднимитесь на третий этаж и найдите комнату с компьютером. Чтобы очистить соседнее помещение от ядовитого газа вам требуется в этой комнате найти на стене кнопку и нажать ее, чтобы включить вентиляцию. В очищенной от яда комнате найдите комп и взломайте его. Откройте дверь и отключите глазок. Спускайтесь на первый этаж и недалеко от лестницы, около запертых ворот, увидите открытый вашими стараниями люк. Спускайтесь вниз. Взломайте дверь слева от вас или взорвите ее оружием/LAM. В следующей комнате слева взломайте комп и откройте все двери, отключив глазки.

В следующем помещение найдутся три ящика со взрывчаткой TNT. За одной из трех дверей (та, что на ведет на север) окажется коридор с пушками и лазерными лучами. Советую взять ящик взрывчатки, положить его рядом с ближайшими лучами и издалека взорвать. Повторить процедуру у второго ряда лучей с помощью второго ящика TNT из ближайшей комнаты. В следующем помещении просто возьмите один ящик взрывчатки из нескольких в углу и отнесите его в комнату с запертой дверью и шкафом с вещами. Поставьте ящик между дверью (она ведет прочь из подземелья) и шкафом, взорвите. Из ящика возьмите все вещи и прочитайте сообщение внутри него и на нем. Вернитесь

в комнату с несколькими ящиками TNT и взорвите один из них рядом с бочками отравленных газов и запертой дверью. После того как рассеется токсично-зеленое облако, заберите вещицы и покидайте подземелье.

Снова заходите в склад и поднимайтесь с этажа на этаж, пока не выйдите на крышу. Тут зайдите в здание и взломайте компьютер на столе. Последовательно щелкните на четыре опции и откроется дверь в следующую комнату. Взломайте второй, стоящий там, компьютер и «передайте сообщение». Ваши союзники, солдаты UNATCO, начнут атаковать вас! Тихо убейте парочку врагов рядом, но не покидайте крышу. Подойдите к северной ее стороне и спрыгивайте вниз, на крышу внизу, включив Speed Enhancement (если есть). Аккуратно уложите парочку солдат, находящихся внизу, и спрыгивайте на вторую крышу внизу. Тихо спуститесь по лестнице на землю. Осторожно покидайте область и идите в отель Ton Hotel. Поднимитесь на второй этаж и зайдите к брату. После разговора начнется штурм всего отеля. У выхода из комнаты киньте газовую гранату и уничтожьте трех «людей в черном» и солдат. Убейте у балкона снайпера и киньте вниз (не высовывайтесь, а кидайте сидя!) еще тройку газовых гранат. Поднимайтесь и с балкона расстреливайте солдат внизу. Лучше всего подходить для этого снайперка и бесшумный пистолет. После уничтожения подойдите к брату, который стоит у лестницы, и смотрите, как он исчезает. Выбегайте из отеля и дайте себя убить первому встречному солдату.

Миссия пятая: побег из тюрьмы

Вы в камере на секретном предприятии тайной организации Majesty 12. После прихода Анны (если она еще жива), появится сообщение от некого Дедала, который откроет дверь камеры, чтобы герой смог под ней проползти. Справа будет стол с сидящим за ним охранником. Спрячьтесь за коробку, взяв с нее палку, и смотрите, как охранник уходит куда-то. Разбейте коробку (внутри шокер) и быстро бегите к врагу. Оглушите его, и сразу вернитесь к камере, пока пушка не нашпиговала вас свинцом. Введите код в компы у обеих клеток (4679). Вылечивайтесь у медицинского робота, берите с тела две отмычки и одноразовый лазер. В другой камере узник жив и даже может присоединиться к вам. Советую приказать ему остаться, так как в бою помощи от него не будет никакой.

Выбегайте из комнаты и в коридоре идите на юг (в сторону склада-Armory). На севере, кстати, будет командный пункт (Command Centre). Итак, вы окажитесь в зале с несколькими ящиками и верхним ярусом, на котором патрулирует солдат-снайпер. Советую спрятаться за ящики и оглушить шокером солдата, что патрулирует первый этаж. Сделайте это незаметно, а тело спрячьте. Продвигайтесь вдоль стены справа и возьмете с одного из ящиков мультитул. Пройдя комнату с севера на юг, вы выйдите в коридор со ступеньками. Его патрулируют два боевых робота, с которыми лучше не связываться. Со ступенек пройдите прямо и слева увидите дверь, которую надо открыть с помощью взлома компа. Быстро убейте солдата внутри и сразу поднимайтесь на второй этаж. Отключите камеру с помощью компа на стене и собирайте все вещи. Пароль к контейнеру с плазменной винтовкой — 5239. Решайте сами, нужна вам такая махина или нет. Спускайтесь на первый этаж, там также собирайте все-все-все вещи. Взломав компьютер, отключите обоих роботов-охранников снаружи.

Покидайте склад и бегите на север, через помещение с верхним ярусом и к входу в отсек с тюремными камерами. Отсюда идите на север, к командному пункту. Постарайтесь быстро (или медленно, но тихо) ликвидировать всю охрану и собак. Внутри взломайте комп, чтобы отключить все глазки-камеры. Направляйтесь к лабораториям, вход к ним находится прямо рядом с выходом в тюремный отсек. Вышедший навстречу доктор сообщит новый код — 0199. Проходите чуть вперед, и слева будет лаборатория с клетками. Аккуратно уложите двух охранников и старайтесь оглушить агента. В комнате взломайте компьютер и используйте опции. Выйдя из компьютера, максимально быстро нажмите кнопку слева от двери. Она закроет клетки с ящерицами, плюющимися кислотой. Если кто-то из этих зверюшек выберется наружу — уничтожьте. Далее заберите из контейнера новую спецспособность и тут же установите ее у медицинского робота. Вы-

ходите из лаборатории (не забудьте взять со столов два изображения) и идите в следующий медицинский отсек. Там придется разбираться с еще несколькими вражескими автоматчиками. Не забудьте нейтрализоваться и секретаршу. Введите код (0199) и разговаривайте с братом. Или смотрите на тело, если не смогли его спасти. Выходите к командному пункту и находите дверь, которая ведет дальше на север. Введите полученный от Дедала код (1125) и попадете на базу UNATCO. Далее осматривайте все помещения. В медицинском помещении возьмите новую спецспособность и тут же установите ее. У завскладом можно будет забрать абсолютно все предметы. Далее поговорите с хакером, он даст ключ от двери, если вы уже успели убить Анну. Если же нет, то вам придется это сделать. Можно убить ее оружием, а можно и сказать кодовую фразу. Она состоит из двух частей: первая — в компьютере Анны, а вторая — у шефа Мандерли. Прикупите у администраторши Shanon парочку гранат, если есть финансы. Однако, я бы посоветовал не тратить на них деньги, уж слишком дороговаты. Нейтрализуйте шефа и покидайте базу. Садитесь на вертолет и отправляйтесь в путешествие.

Миссия шестая: Китай

Вы оказываетесь на вертолетной базе противника. Идите прямо, то есть на юг и в полу около запертых ворот найдете вентиляционный люк. Открывайте и залезайте внутрь. Сразу поворачивайте на запад, заверните за угол и снова сверните на запад, как только увидите проход слева. Наберите на компе код 99871 или взломайте его мультитулом. Выбегайте из туннелей на поверхность. Сейчас можно забраться на крышу базу по длинной деревянной лесенке, чтобы уничтожить двух солдат, у одного из которых есть GEP-пушка. Однако, если она вам не нужна, то крышу лучше не посещать. Итак, найдите проход сбоку, что ведет к железной лестнице. Если идти наверх, то придете к Flight Control, однако пока спускайтесь вниз. Благодаря ядовитому газу пять из шести пехотинцев врага мертвы. Прикончите живого и обыскивайте комнаты. В запертом ящике около кухни будет газовая граната. На втором ярусе, со шкафчиками, тоже найдутся полезные вещицы. Откройте первый ящик от лестницы и взломайте третий ящик по ходу движения. Так вы обнаружите нужные ключи. Идите теперь к Flight Control. Отпирайте дверь, что будет слева от входа, и нажмите на кнопку с надписью Weapons Lock. Спускайтесь к вертолету и смотрите, как он вынесет ракетой дверь. Советую кинуть в одного из роботов Scramble гранату, пролезать через остатки двери и быстро садится в лифт, пока пушка не убила. Лифт отвезет вас на улицу Китая.

Итак, справа (на востоке) от вас находится полицейский участок. Прежде чем зайти в него разбейте в темном открытом строении у его стены ящики и найдите передвижную панель внизу стены. Она приведет в комнату с несколькими полезными вещами и даст пароль (911) для входа в полицейский участок. Введите код и тут же оглушите первого полицейского. Зайдите в следующую комнату и разделайтесь со вторым. Собирайте все вещи, а потом введите код (87342) в комп, чтобы открыть люк в полу. Спуститесь вниз, хватайте все и читайте информацию. Выбирайтесь на поверхность и разбирайтесь в обстановке. Если пойти на север, то найдете бар Lucky Monkey и лабораторию VersaLife. Ежели податься на запад, то придете к Tonnochi Road. Идите на восток, чтобы найти базу клана Светлого Пути и охранника у входа, с которым надо поговорить. Оказывается, требуется найти одну актрису (Maggie Chow), что связана с исчезновением легендарного меча. Если пройти еще на восток, то найдете Canal Road. Идите к Tonnochi Road, по пути будете проходить мимо района водных путей. В нем можно найти рыбака и узнать ценную инфо, а можно обнаружить старинный корабль, на котором некая девушка за жалкие кредиты продаст целых три улучшения для оружия. Итак, в районе Tonnochi Road единственной достопримечательностью является роскошный отель, в котором и поселилась требуемая актриса. Ровно напротив входа в отель будет немного спрятанный лифт, по которому можно подняться к ведущей на крышу лестнице. По пути вы встретите запертую дверь — это квартира пилота черного вертолета. На самой крыше можно получить снайперскую винтовку и снаряды к ней.

Заходите в отель. Есть несколько вариантов попасть в гости к актрисе. Самый простой —просто сесть на лифт и поехать вверх. Самый рискованный — взломать местный компьютер. С его помощью можно открыть калитку за отелем. За калиткой будет лестница к лифту, который можно повести вверх, если набрать на компе код 1709. Разбив на крыше стекло можно падать в комнату актрисы (кстати, сразу включится сигнализация!). Третий способ — самый изощренный. Введите в комп у второго лифта код 3444, поднимитесь на темный и разрушенный этаж. Оттуда взломайте калитку и обезвредьте красные лучи. Итак, если в комнате актрисы поднять тревогу, то сразу откроется потайной ход и оттуда выбежит несколько пехотинцев. Один из них будет с плазменной винтовкой! Перебив их, заходите внутрь и взломав компьютер в комнате с легендарным мечом, забирайте себе этот артефакт. Идите в Lucky Monkey бар. Внутри него идите по коридору на дискотеку. По пути, кстати, увидите закрытый стеклом продуктовый магазин. На дискотеке поднимайтесь на второй этаж и за стойкой бара находите в стене проход. Общайтесь с лидером клана Красной Стрелы. Как разговор с ним завершится, на клуб нападет вражеский спецназ. С ним бандиты разберутся и без вас. Одного коммандос в коридоре, правда, лучше всего выманить на союзников. В ходе перестрелки можно и разбить стекло продуктового магазина, чтобы добыть там несколько сотен кредитов. Скорее всего, в этом случае надо будет перебить полицейских рядом.

Вернитесь на улицу и говорите с охранником у базы клана Светлого Пути. Он даст пароль к двери рядом с ним (1997). Введите его, заходите внутрь и в большой комнате на стене введите пароль в местный комп. Откроется проход в следующую часть логова бандитов. Нажмите на кнопку на стене слева и встретите нужного человечка, по кличке Tracer Tong. После разговора идите прямо и затем налево, в большую комнату. Встаньте в центр, в круг и смотрите на операцию. После нее снова говорите с Tracer'ом и начинайте обыскивать помещения рядом. Найдете медицинскую область, а также комнату с вооружением, в котором найдутся гранаты к штурмовой винтовке. После того, как зачистите помещения от лишних вещей, выходите. Не забудьте взять ключ к квартире пилота.

Идите к штаб-квартире Versalife и вводите код 06288, чтобы пройти. Поднимитесь на третий этаж и найдите мужчину в пиджаке. Он пообещает сообщить важный пароль за 2000 кредитов. Если хотите, то платите. Второй вариант узнать код: взломать компьютер и просто сделать себе фальшивый пропуск. Третий вариант — тихо ликвидировать мужика (сделать бесшумным оружием и без свидетелей!) и поговорить с одиноким программистом на третьем этаже. В благодарность получите 150 очков и тот же пароль (6512). Введите его в комп у лифта, что тоже на третьем этаже, и сможете поехать на нем. Вы окажитесь в зале с огромной рукой — символом Majestic 12. За ней будет два прохода. Идите в тот, что слева и исследуйте его. Если начнете взламывать замки, то придется драться с охраной. Исследовав все, что можно, реально обнаружить, что через вентиляционный ход из туалета можно попасть в целую сеть лазов и проходов. Однако, это на любителя. Вернитесь к залу с рукой и идите теперь в другую дверь. Поднимитесь на верхний этаж и там возьмите ключ. Также взломайте комп, чтобы отключить камеры и открыть напольный люк в зале с огромной рукой. Спускайтесь туда, вниз. Там найдутся три области: первая лаборатория — с нужным диском, вторая представляет собой зал с подопытными существами, а третья лаборатория содержит канистры со спецспособностями. По пути от первой лаборатории также попадутся казармы с несколькими солдатами, но у них нет ничего особо ценного.

Взломайте комп в третьей лаборатории и отоприте все двери, отключив радиацию. Возьмите спецспособности и тут же установите их. Во второй лаборатории можно взять ключик и тут же отпереть им плюющихся кислотой ящериц. Эти твари могут самостоятельно завалить парочку охранников. Итак, идите в первую лабораторию, взламывайте компьютер там и получите требуемую информацию. Быстро возвращайтесь в зал с рукой, где убивайте врагов либо бегите от них к лифту. Поднимайтесь на лифте и мчитесь к выходу. На улице шагайте к Tracer Tong'у, там вылечитесь и слушайте ука-

зания пойти в храм в двух шагах от его базы. После разговора двух главарей от Tong'a выяснится, что требуется найти особый вирус все той же корпорации Versalife. Идите в Canal Road, там открывайте дверь с помощью кода 55655 и берите мультитул плюс огнемет. Прыгайте в дыру, чтобы очутится в пруду. Выбирайтесь по трубам в лаз и читайте инфо о пароле (768). Ступайте вниз и налево. Придет сообщение от Дедала со следующим заданием: уничтожить реактор особой машины с помощью пароля 525. Ползите в лаз справа и в комнате вводите в комп код 768. Откроется дверь в красный туннель. Дойдите до его конца и нажмите кнопку. Поднимется стеклянная дорожка, позволив пройти дальше.

Найдите компьютер, взломайте его. Отключив электронику, заодно поднимите стеклянную дорожку обратно. Под ней будет лестница в следующую область. Отключите синие лазеры либо взломом компа, либо EMP-гранатой. Можно еще хитро использовать два ящика, но это на любителя. Взломайте компьютер (или введите логин: mchow пароль: Damocles), скачайте вирус и откройте дверь к механизму. Ступайте в тоннель сбоку и спускайтесь по лестнице вниз. Спуститесь вниз на один этаж, к канистрам со спецспособностями. Спускайтесь и лечитесь у медицинского робота. Как окажетесь у механизма, что в самом низу, навстречу выбежит сама актриса. Если вы ее не убили ранее, конечно. Докажите ей, что обычный пистолет намного опасней самого крутого меча и найдите комп рядом. Введите код 525. Начнутся красочные взрывы, пока они идут, быстро прыгайте в проход внизу, точнее — под механизмом. Из ядовитой жидкости быстро прыгайте в колодец с чистой водой. Плывите по тоннелю, возьмите у мертвого пловца арбалет с парализующими дартами. Усыпите ими мутанта и следуйте пути дальше. Вы окажитесь в уже знакомом месте. Выбирайтесь на сушу, и посетите квартиру пилота на Tonnochi Road. Возьмите патроны и ступайте к Tracer Tong. После разговора с ним (если ваш брат жив, то вы его тоже увидите!) выходите на свежий воздух и садитесь в черный вертолет.

Миссия седьмая: прощание с Нью-Йорком

Осторожно! Улицы патрулируют усиленные отряды полиции и солдат UNATCO, поэтому постарайтесь убивать их бесшумно, а лучше вообще не ввязываться в бой. Спускайтесь с крыши здания по пожарной лестнице в квартиру брата. Там возьмите вещи из секретного места и выбирайтесь через окно обратно на улицу. Спуститесь вниз и зайдите в дверь рядом, что ведет в Underworld Tavern. Внутри говорите с информатором Harley. После общения с этим субъектом завязывайте разговор с солдатом у стойки бара. Пообещайте ему разузнать, что творится на морской военной базе, выбрав первый вариант ответа. Выходите через ту дверь, через которую зашли. Увидите, что рядом находится Free Clinic. Можно зайти туда и убить репортера-шпиона, но это необязательно. Идите к складу, Osgood and Sons Imports, через которое вы пробивались к реактору. Найдите в углу этого сгоревшего здания человечка Stanton Dowd и общайтесь с ним. Далее есть варианты. Если идти к Smuggler, то, скорее всего, придется изрядно повоевать. Пригодится или тяжелая артиллерия, или терпение и снайперская винтовка. Можно воспользоваться способностью невидимости. Старайтесь не воевать с войсками Majesty 12. Они ходят толпой и с них нечего взять в качестве трофея. У Smuggler вы найдете пять LAM по копеечной цене в 3500 кредитов. Если есть деньги, то прикупите. Однако поход к торговцу связан с риском. В любом случае возвращайтесь на крышу здания и улетайте.

Миссия восьмая: Морская База

Пилот высадит вас на пустынной площадке и скажет, что рядом есть решетка, которая выведет вас к входу на базу. Далее, если вы разговаривали с солдатом в Underworld Bar в предыдущей миссии, то бойцы у ворот дадут ключ и спокойно пропустят. Иначе придется их перебить. Или соорудить у забора лестницу из мусорных бачков и перелезть. Или найти вход в систему лазов под воротами. На территории базы местные ох-

ранники будут не очень дружелюбны, сразу открывая огонь при вашем появлении. Сразу откройте двери в два грузовика справа и заберите патроны и аптечку. Рядом есть вход на склад, около которого ходит боец с гранатой LAM. Убейте его тихо и заберите опасную игрушку. Зайдя на склад, сразу сверните в помещение слева и там заберите ключ. Взломайте двери и заберите еще один ключик. Напоследок взломайте компы и отключите «глазки». Выйдите из помещения и по лесенке тут же поднимитесь наверх. Разбейте ящики и возьмите из них патроны. Откройте ключом дверь неподалеку и вырубите охранника на мостике. Вы окажитесь на втором складе. Спрыгивайте вниз и осторожно (не привлекая внимания роботов!) двигайтесь к помещению рядом с воротами. Внутри поднимитесь по лестнице и возьмите вещички. LAW вам весьма пригодится. Вернитесь вниз и нажмите все кнопки: они отопрут три бункера неподалеку. Заходите в ближайший бункер с несколькими ящиками TNT. Их можно поставить в центр склада. В самом дальнем бункере будет робот, уничтожьте его гранатометом. От ворот пойдет еще робот, его можно убить взрывом TNT или Sabot-патронами дробовика. Собирайте содержимое бункеров и выходите на свежий воздух. Вы увидите два небольших здания. Зайдите в тот, что справа, введя код 2249 или разбив окно. Внутри соберите вещи и перезарядите биоэнергию. Откройте ключом дверь другого строения и внутри найдите ключ и журнал, картинка которого занесется в ваш компьютер.

Выходите в склад с бункерами и прыгая по их крышам заберитесь наверх. Спрыгните вниз, к бочкам и поставьте побольше бочек у запертых ворот. Чуть пошумите, и появится огромный робот. В этот момент и взрывайте бочки с безопасного расстояния. Пройдите на улицу, и прямо окажется вход внутрь морского терминала. Введите в комп пароль 0909 и заходите. Пройдите мимо душевой слева и солдата-охраника, чтобы выйти к докам и гигантскому грузовому суперкораблю. Взломайте комп у поднятого трапа, и он опустится. Можете прыгнуть в воду и оплыть корабль с другой стороны, чтобы подняться по нему там, но это неудобно. Итак, оказавшись на корабле, сразу воспользуйтесь лестницей, ведущей наверх. Таким образом вы окажитесь внутри, в каютах. Перебейте матросов с пистолетами и исследуйте помещения. Возьмите колбу с амброзией и найдите сейф с канистрой улучшения спецспособности. Обыскав другие места, поднимайтесь по лестнице наверх. Тут есть три помещения с названиями у дверей: sickbay, electronics (электроника), armory (оружейная). Первым посетите sickbay, то есть медицинский отсек. Возьмите там ключ, узнайте код 9753 к инженерному мостику и вылечитесь. Откройте вентиляционный люк в комнате и ползите по нему прямо. Вы окажитесь в помещении с электроникой. Восстановите биоэнергию и узнайте код 83353. Осталось посетить оружейную, введя в комп у двери код 71324. Хватайте все ценное и выходите. Поднимитесь еще на один этаж выше, чтобы найти каюту капитана. Найдите еще один ключ, к нижней палубе, и заберите две с лишним тысячи кредитов. Спускайтесь обратно вниз до самого упора и открывайте ключом дверь.

Вы окажитесь в большом зале с множеством труб и ящиков. Под лестницей находится пост трех автоматчиков. Их желательно убить, кинув газовую гранату, или что-нибудь серьезное. В северо-западном углу, недалеко от скопления бочек, находится первый люк (tri-weld seam), который требуется взорвать с помощью LAM или например взрывчатых патронов от штурмовой винтовки. В центре зала введите в комп код 9753, чтобы опустить мостик. Поднимитесь по лестнице и по мостику пройдите в комнатку. Выбейте стекло и по трубам следуйте к юго-западному углу зала. Там заберитесь на ящики и киньте сверху LAM ко второму люку. Итак, требуется взорвать еще три схожих люка. Далее идите через пост мертвых автоматчиков и следуйте на восток и север по туннелю, пока он снова не свернет на восток. Тут вы найдете техника и робота. Возьмите мультитул и ключ рядом. Заходите в помещение с электрическими разрядами, и справа от дверей уничтожьте спятившего робота-паука, охраняющего первую панель, которую надо взломать. Поднимите вентиляционную сетку на полу рядом и следуйте по лазу, пока не упретесь в лазер. Если его прикоснутся, то обнаружится еще один робот-паук. За лазером будет вторая панель, которую надо взломать. Вылезайте наружу и увидите, что электричество

отключено. Найдите в комнате, на правой стене, люк и взорвите его. Далее поднимайтесь по лестнице на железный ярус и открывайте дверь, набрав на компе код 83353. Вам нужна дверь, что находится на дальней стороне от входа в помещение, в котором вы отключили электричество.

Спуститесь вниз по лестнице к вертолетной площадке. Осторожно прикончите охранников, и у одного из них будет ключ от шкафчиков, что находятся внутри здания рядом. В углу слева от входа будет предпоследний, четвертый люк, который требуется взорвать. Выходите из области и вернитесь на железный ярус в комнате с электричеством, чтобы в этот раз зайти в другую дверь. Идите на юг, а затем на восток и попадете в комнату с работающими турбинами. Убейте охрану и рядом с компьютером найдите кнопку. Взломайте компьютер и «разверните течение» на корабле. Запрыгните на одну из турбин, а затем и на вторую, чтобы постараться допрыгнуть до платформы с медицинским ящиком. Это секретная область с несколькими полезными вещами. Помимо патронов найдете канистру спецспособности (уже есть такая у вас) и GEP-пушку. Вернитесь в комнату с поршнями и взорвите последний люк. Начнется серия взрывов, покидайте корабль тем путем, что попали на него. Оказавшись на доках дойдите до западной их части. Поднимайтесь по лестнице рядом и следуйте до комнаты с компом. Взломайте его и проходите через дверь, которая приведет в сверкающий тоннель с электричеством и двумя роботами-пауками. Как убьете их Sabot-патронами от дробовика, откройте дверь на противоположной стороне, чтобы найти еще парочку роботов. Поднимитесь по лестнице наверх и залезайте в лаз. Ударьте по решетке или выстрелите по ней из арбалета, чтобы выйти к вертолету. Вы прилетите обратно в Нью-Йорк, вернее на кладбище этого славного города. Нажмите кнопку у ворот и выйдет смотритель. Прикончите его и найдите склеп прямо-слева от ворот. Внутри говорите с человечком и забирайте все полезные вещи из гробниц рядом. В запертом сейфе рядом с одним из них будет канистра улучшения спецспособности. Выходите на свежий воздух и уничтожьте нескольких солдат. Бегите в дом смотрителя кладбища и бросьте гранату в первую комнату, что с книжными полками. Выбегайте наружу и быстро садитесь в вертолет, пока вас не расстреляли только что появившиеся новые противники.

Миссия девятая: поиски в Париже

(Примечание: местные полицейские не будут вас атаковать до тех пор, пока вы не сделаете на их глазах что-нибудь незаконное вроде взлома двери. Советую их тихо и поодиночке оглушать.)

Ваша первая задача — спуститься на землю. Получится это двумя способами. Первый: можно воспользоваться лифтом, введя пароль 4003. Второй: просто прыгать по ярусам пустой лифтовой шахты пока не увидите проход в стене. Поднимитесь по ступенькам лестницы и встретьте странную женщину. Она скажет пароль к канализационной двери: 0001. От вас требуется помочь ей справиться с мутантами: появится дополнительное задание убить четырех ящериц. Обыщите полки в комнате женщины, чтобы найти батарейку, а затем спускайтесь вниз пока не дойдете до двери в канализацию. Возьмите Hazmat suit неподалеку и введите код 0001. Скафандр пригодится, так как за дверью начнется область сильной радиации. Используйте спецспособность регенерации или Environmental protection, если такие есть. Пробегите вдоль левой стены и заверните в проход. Здесь уже безопасно: зарядите биоэнергию и спускайтесь по лестнице в канализацию. Убейте четырех ящериц, что находятся неподалеку друг от друга и вернитесь к женщине. Сообщите ей о победе и вернитесь в канализацию. Дойдите до трупиков ящериц и идите теперь до конца. Поднимитесь по лестнице и откройте люк над головой.

Осторожно оглядитесь. Три коммандо патрулируют улицу: постарайтесь уложить их, либо приготовьтесь прятаться за ящиками и бочками. Я предпочел тихо-мирно уложить каждого снайперской пулей в затылок. Если будете драться в открытую, то включите Agressivw Defence System, так как враги используют не только автомат, но GEP-пушки. У одного из мертвых коммандо возьмите ключ для катакомб. Дверь к ним

находится в северо-восточном углу. Откройте ее ключом, но не заходите. Найдите на юг-запад строение номер 14 и войдите внутрь. На верхнем этаже взломайте шкаф и забирайте ценности. Также возьмите батарейку с полки. Взломайте комп и отключите все, открыв дверь. Спуститесь вниз, и в подвале собирайте вещи. Перезарядите биоэнергию и возьмите LAW. Выходите и спускайтесь в подземку, вход в которую найдется на улице, неподалеку. Поговорите с торговцем оружием слева от входа и ступайте дальше. Уничтожьте робота выстрелом из LAW, чтобы затем прикончить живых охранников. Осторожно! У одного будет LAM, а у другого — огнемет. Вылечивайтесь у медицинского робота и собирайте припасы. Вернитесь к торговцу и купите улучшение для оружия, которое стоит в три раза дешевле, чем раньше. Можно прикупить и LAM. Кстати, можно снять немного денег из банковского автомата, введя 2221969 и пароль dullbill.

Выходите из здания метро, и напротив будет вход в катакомбы. Возьмите из помещения у лестницы карту подземелий. Она достаточно точна, поэтому почаще смотрите на нее, чтобы лучше ориентироваться. Итак, спуститесь по ступенькам вниз и по бегите вперед, пока вас не предупредят о вражеских солдатах. Обезвредьте газовую гранату на стене у прохода и прикончите трех солдат, что патрулируют местность. Дальше по коридору и снова получите голосовое сообщение (осторожно, огнеметчик!). Далее прикончите коммандо и окажитесь у стены с отмычкой. Нажмите на выпирающий из стены кирпич, на котором эта отмычка лежала. Затем нажмите на кирпич на стене слева. Зайдя в секретную область, говорите с лидером организации Силуэт. Он даст ключ и попросит спасти двух своих соратников, что держатся в бункере номер три. Выходите из области-бункера и откройте ключом дверь. Идите вперед, убейте коммандо и загляните в бункер номер два. У бомжа можно купить аптечку или усыпляющие дарты. Далее идите на самый север, там разбейте ящики с боеприпасами и обезвредьте взрывчатку на стене рядом. Проход дальше на север закрыт... Вернитесь чуть назад и ступайте на запад, к бункеру номер три. Смотрите почаще на карту. Как дойдете до бункера, оглушите первого патрульного, чтобы забрать его LAM. Далее найдете красные лазерные лучи, разверните на 180 градусов и поднимитесь по лестнице наверх. Взорвите железную сетку — робот починит механизм с электричеством. Восстановите биоэнергию и соберите вещи. Возьмите один ящик с TNT и вместе с ним спуститесь по лестнице обратно к лучам. Поставьте ящик и взорвите его, чтобы уничтожить лазеры. Пройдите дальше и окажитесь в самом бункере. Убейте коммандо, затем (если навык в ружьях развит на master) снайперкой уничтожьте камеру. Уничтожайте солдат и выжившие побегут к пульту сигнализации. В этот момент и убивайте их выстрелом в голову. Далее откройте дверь в сам бункер, и оба пленника выбегут наружу. Вы же пройдите в зал с колоннами, чтобы там уничтожить агента, женщину в черном. Возьмите с ее стола снайперку и ключ от канализации. Выходите из бункера и вернитесь к главе Силуэта. Поговорив с ним, вернитесь к бункеру три, но теперь не сворачивайте к нему, а идите дальше на запад, откройте дверь и следуйте туннелям.

Вылезайте через незапертый люк рядом и бегите в ближайший темный угол на юге. Оттуда осмотрите местность. Включите невидимость и забегите внутрь будки на севере. Оттуда снимите снайперкой коммандо и расстреливайте охранников, когда они появятся у входа. После сражения взломайте комп и отключите роботов. Уничтожьте еще одного коммандо и остальную охрану. Идите на юг, вдоль восточной стены. Справа будет переулок с одиноким прохожим. Поговорите с ним и заприметьте дверь рядом. Она ведет в Клуб. Пока не заходите туда, а пройдите еще на юг. Заберитесь по наклонной дорожке в квартиру и на втором этаже возьмите кредитки. Выйдите на улицу и если пройдете еще на юг, то слева будет дверь с зеленой подсветкой. Взломайте ее (оглушите полицейского!) и внутри найдется целый склад оружия, вместе с улучшениями и плазменной винтовкой. Прямо рядом будет отель. На первом его этаже найдите бандита с телохранителем и договоритесь об ограблении булочной. На втором этаже возьмите ключ с мусорного бачка и им откройте один из номеров. Найдете батарейку и кре-

дитку. Выйдите и идите на запад, там найдете булочную. Выбейте стекло, если не боитесь сигнализации и откройте вентиляционную панель. Найдете полезные вещи и шесть кусков наркотика. Отнесите их бандиту в отель, чтобы получить 300 кредитов. Рядом с булочной есть магазин, взломайте дверь и найдите банковский автомат. Вводите следующие коды, чтобы получить деньги. Цифра в скобках — это количество кредитов на счете. 1) 005133, salem008 (200) 2) 004418, morbus13 (100), 002639, aramis01 (150), 001506, naga066 (300).

Вернитесь к входу в Клуб, который находится рядом с отелем. Взорвите дверь и внутри найдите дверь с компом. Это склад, чтобы попасть на него введите код 1966. Говорите с находящейся в клубе публикой. Купите у сидящего в углу человека батарейки, по цене 250 за штуку. Запаситесь ими побольше. Далее поднимайтесь на второй этаж и говорите с молодой девушкой, сидящей за столиком. Выходите на улицу тем путем, что и попали в клуб. Снова говорите с женщиной и садитесь в вертолет.

Вы окажитесь у огромного особняка. Обойдите его и с задней стороны разбейте палкой доски, загородившие вход. Найдите лестницу, что ведет на второй этаж. Пройдите чуть вперед, и когда ваша попутчица скажет, что за цветком находится ключ, возьмите его. Откройте ключом дверь дальше по ходу движения. Нажмите на картину в спальне, чтобы получить еще один ключ. Спуститесь со второго этажа на первый и найдите лестницу, что ведет в винный погреб. Внутри найдите канделябр на стене и используйте его. Откроется секретный проход, по которому вам требуется идти, разбивая доски. Взломайте комп, чтобы открыть доступ к канистрам спецспособности в комнате с компьютером. Возьмите LAW и другое оружие. Взломайте сам компьютер и «пошлите сообщение». Выходите из дома: от задней его двери шагайте прямо, через лабиринт. Он довольно небольшой, но встретятся коммандо, которых необходимо уложить. За лабиринтом будет вход в семейный склеп. Вам туда.

Миссия десятая: собор храмовников

Появившись в канализации, сразу выбирайтесь наружу. Поставьте один из ящиков рядом с большими, и взобравшись на него залезьте к окну. Разбейте стекло и заберитесь по доске на второй этаж. Найдите у зеркала ключ от калитки. Спуститесь вниз и отоприте калитку. Осторожно продвигайтесь вперед, так как начнутся встречи с врагами. Используйте LAW на роботе. Через некоторое время слева от вас будет станция метро, пока игнорируйте ее. Пройдите дальше и окажитесь на мостике над водой. Если хотите очень долго плыть, то можете нырнуть. Однако советую просто пройти вперед и выйти к небольшому дворику. Сверните налево и спрячьтесь в темном углу. Ползите вдоль стены строго вперед и, когда к вам придет голосовое сообщение, посмотрите налево. По этой решетке можно забраться наверх, что вы и сделаете. Разбейте окно на крыше и падайте вниз. Возьмите ключ под одной из книжек и спуститесь по лестнице рядом. Убейте двух коммандо: одного можно вынести снайперкой, а второго расстрелять из-за угла из дробовика. Обыщите комнаты, чтобы найти массу полезностей. Вернитесь в библиотеку и исследуйте этот ярус. Убейте стоящего у окна снайпера и найдите мост, который ведет к следующей башне. Осторожно! Вначале надо будет уложить обоих снайперов, и еще одного, что стоит от них неподалеку. Заходите в башню и спуститесь на два пролета вниз. Зайдите в проход на севере и спускайтесь по серой лестнице. Откройте дверь, набрав на компе 1942, и отключите красные лучи. Взломайте комп, чтобы вырубить электронику и собирайте полезности. С помощью маленького ящика можно забраться на большие и найти там батарейку и улучшение оружия. Далее выходите и идите дальше. Поднимитесь по пролету, и на востоке будет проход в компьютерный зал. Однако не торопитесь идти туда, а лучше поднимитесь еще выше, чтобы найти и уничтожить женщину в черном. Заберите все вещи и вернитесь к двери, ведущей в компьютерный зал. Введите пароль 0022 и разбейте ящик за дверью. Там будет огнетушитель, возьмите его: он пригодится, если вас подожгут. Спуститесь по лестнице в комнату с компьютером, но очень медленно. Слева от

лестницы стоит агент Гюнтер. Постарайтесь, чтобы он вас не заметил и не начал разговор. То есть, он должен быть виден не целиком. Пальните в него LAW и он уже больше не враг. Добейте противника и хакните комп. Проведите нужную операцию и выходите. По пути можно поговорить с изображением главного вашего врага. Выходите из замка и идите к входу в метро. Внизу используйте робота, чтобы восстановить энергию и спускайтесь к поезду. Согласитесь, чтобы человек отвел вас к своему шефу. Оказавшись на новом месте, начинайте исследовать его. Вам требуется найти комнату с компьютерщиком и шефом. Шеф даст задание отправится на принадлежащую ему базу. Соглашайтесь и хакайте комп, чтобы открыть доступ к канистрам со спецспособностями. В комнате за компьютерщиком есть запертая дверь. Введите код 8001, чтобы открыть ее. Возьмите ключ и идите в ванную комнату на первом этаже. Отодвиньте зеркало и откройте ключом вход в новую область. Пообщайтесь с замороженным человеком. После разговора вернитесь к той точке, где вы появились и откройте дверь рядом. Вот и вертолетная площадка. Однако не торопитесь садиться в вертолет! Просто убейте или оглушите механика, а уж затем залезайте... Вертолет отправится на новую миссию.

Миссия одиннадцатая: Научный Комплекс

Высадив вас на крыше дома, вертолет улетит. Собирайте все оружие у мертвых и спускайтесь по лестнице вниз. Быстро уничтожьте глазок и затем взломайте комп. Ступайте дальше и, открыв следующую дверь, приготовьтесь уничтожить двух стоящих к вам лицом пехотинцев. Вы выйдите в коридор с еще двумя бойцами и одним человеком в черном. Можете кинуть газовую гранату и расстрелять всех, а можете толкнуть в их сторону тележку с ящиком TNT, чтобы взорвать его. Дверь слева заперта (назовем ее «дверь 1»). Если пройти еще левее, то найдете комп, в который требуется ввести код 5868. Пролезьте в дырку под компом и найдете ключ от кладовой. Взорвите шкаф с ценными вещами или взломайте его. Если подняться по лестнице, то попадете на второй этаж комплекса, но вам это пока ни к чему. Вернитесь к выходу и от него уже идите направо. Окажитесь в комнате с «глазком» и двойными дверями слева, ведущими к центральному выходу из комплекса. Однако, пока пройдите вперед, чтобы открыть кладовую найденным ранее ключом. Внутри найдутся взрывные патроны для штурмовой винтовки, плюс доктор подарит EMP-гранату. Далее вернитесь к выходу из комплекса и уничтожьте обоих коммандо, что стоят спиной. Снайперская пула + вражеский затылок = мгновенная смерть, как вы успели уже заметить. Не попадайтесь на глаза вражеским роботам! Далее сразу мчитесь налево и заверните за угол. Идите прямо и уткнетесь носом во второй комп, в который требуется ввести код 5868. Осторожно! На топливной вышке рядом примостились два бойца, один из которых снайпер.

Вернитесь к входу в основной научный комплекс и от него увидите два достаточно больших строения. Тот, что слева — это стоянка роботов (security). Нажмите на кнопку у входа и внутри стучите еще по двум кнопкам, чтобы активизировать обоих железных защитников. Эти ребята достаточно сильны, чтобы разобраться со всеми обидчиками. Можете им предоставить уничтожение всех оставшихся в живых врагов. Сейчас заходите во второе большое строение. Внутри общайтесь с гражданскими лицами и обыскивайте все. Найдете массу хороших вещей. Когда закончите обыск, поднимитесь по лестнице наверх, чтобы взять снайперку и патроны к ней. Далее спуститесь вниз и идите по коридору. Потребуется уничтожить двух роботов-пауков, сделайте это либо из дробовика, либо взрывчатыми патронами штурмовой винтовки. Сгодится и EMP-гранаты. Дверь слева (взломайте ее) ведет в затопленную область, в которой можно найти улучшение спецспособности и ключ в инженерную комнату. Однако плавать здесь долго получится только, если у вас развиты соответствующие способности или есть акваланг. Итак, проходите мимо двери, и прямо перед вами окажется вход в инженерную комнату. Взломайте эту дверь и по трубам проберитесь над зоной радиации. Спрыгните сразу, как только опасное место кончится. Убейте находящего внизу робота-паука и спускай-

тесь по лестнице. Отключите лучи, или пройдите сквозь них и уничтожьте пушку в конце коридора. На пульте нажмите на цифру 3 и вернитесь наверх. Пройдите по мосту на другую сторону, уничтожьте робота-паука и у тела ученого возьмите ключ. Откройте дверь и поднимайтесь, в уже знакомой области, на второй этаж. Отпирайте ключом запертую до этого дверь и в новой области спускайтесь по лестнице вниз. Говорите со всеми в командном центре и восстановите биоэнергию у ремонтного робота. Пройдите в комнату с разрядами электричества и по правой стеночке добегите по компа. Взломайте его, чтобы отключить все молнии на первом этаже. Теперь нажмите на кнопку в центре этажа, чтобы опустить лифт. На нем-то и поднимайтесь на второй ярус. Также взломайте мультитулами комп, чтобы убрать электричество, и хакайте компьютер. Задействуйте единственную опцию и вернитесь в командный центр. Слушайте новое задание. Выходите из комплекса на свежий воздух и идите на север, к дороге из района. После разговора с Tong'ом садитесь на вертолет. Пройдите вперед и встретите двух бродяг. У них можно прикупить улучшения для оружия, что весьма приятно. Эти же бомжи подарят ключик от канализации. Рядом с точкой старта находится маленькая построечка, откройте ее дверь с помощью нового ключика. Появившись наверху, сразу приготовьте любое бесшумное оружие. Желательно снайперку. В этом задании ни в коем случае нельзя дать врагу поднять тревогу! Высуньтесь из убежища и тихо ликвидируйте пехотинца. Видите здание с заколоченными ставнями? Заходите внутрь и сверните в проход слева. Затем зайдите в полутемную комнату еще раз слева. В углу будет печка с трубой, ведущей в вентиляционный люк. Поставьте рядом с печкой деревянную коробку и заберитесь в люк. Поднимитесь на крышу и аккуратно спрыгивайте на крышу строения на юге. В этом доме и содержат заложницу. Осторожно спрыгивайте в люк и сразу стреляйте в человека в черном, чтобы затем перевести огонь на солдата. Также неплохо было бы кинуть во врагов газовую гранату, пока они вас не заметили. В маленькой комнатке будет сидеть заложница. Прикажите ей оставаться на месте, а сами уничтожьте парочку коммандо, гуляющих неподалеку. Скажите заложнице выбираться и идите вместе с ней на юг, к вертолету. В маленьком строении рядом найдется денежная сумма. Улетайте.

Миссия двенадцатая: Подводный Центр

Старайтесь избежать первого попавшегося на дороге робота и бегите в сторону гигантского сооружения. По пути уничтожьте солдат и найдите маленький сарай. Взломайте дверь, чтобы забрать припасы и из ниши в стене вытащить два ключа. Та колонна, что находится недалеко от сарая, содержит в себе дверь. Откройте ее ключом и поднимайтесь наверх. Шагайте по лестничным пролетам на верхам, пока не найдете мостик, охраняемый пехотинцем. Убейте товарища и поверните направо. В лаборатории увидите бассейн с водой: введите код 1223. В воде сразу заворачивайте в проход слева и плывите в дыру. Вынырните вы достаточно быстро, воздуха должно хватить. Выныривайте в новой области и шагайте вперед. Бесшумно снимите солдата на верхнем ярусе, присев на корточках на пороге комнаты с учеными. Также ждите, что из прохода слева может появится человек в черном. Говорите с ученым, чтобы получить карту. Теперь пройдите из комнаты с учеными чуть назад, на юг. Спуститесь вниз по лестнице, убейте пехотинца и снова спуститесь. Пройдя чуть по коридору, увидите зал с двумя пушками и солдатом. Уничтожьте противника, оставив в покое пушки, и открывайте люк. По нему попадете на железный мостик с огнеметчиков. Открывайте второй люк, который ведет в следующее здание. Прикончите охранника и спускайтесь по лифту вниз. Пробегите вперед и спрячьтесь, присев за дальней (от входа) стороной железного ящика. Хакните комп прямо над головой и отключите все камеры. Пройдите по коридору в зал с учеными и тихо уложите шокером одинокого охранника. Взломайте комп рядом и отключите камеры. Также откройте двери. Поднимитесь на второй этаж и уничтожьте обоих солдат. Далее найдете ремонтный цех с двумя мини-подлодками. Возьмите ту, что не чинится в данный момент.

Обыщите трупы и возьмите содержимое ящиков у лестницы. Поднимитесь наверх, а затем и еще на этаж выше. Если хотите, загляните в комнату с неработающей камерой и достаньте из бассейна плазменную винтовку. Я бы посоветовал подняться еще выше, на самый верх. В зале сразу уничтожайте автоматическую пушку в центре и хакайте комп, чтобы отключить камеры. Открывайте дверь слева, и прямо перед вами будет хорошо запертая дверь. Чтобы добыть ключ для нее придется уничтожить пушку в проходе слева и взять вещицу у мертвого пехотинца. На разгромленном складе запаситесь батарейками и взломайте дверь напротив. Там тоже будет склад, но только более богатый. Итак, откройте ключом дверь и убейте парочку ящериц. Спуститесь вниз по лестнице и убейте еще одну ящерицу в затопленной области. Слева от лестницы будет дверь. Введите в комп рядом с ней код 5690. За следующей дверью проскочите мимо электрических вспышек и попадете в большой зал, с различным копательным и бурильным оборудованием. От входа пройдите вперед и сверните в дверь справа. Убейте большое чудище одним взрывчатым патроном или гранатой и возьмите со стола улучшение для оружия плюс ключ. Выходите и шагайте прямо. Увидев дверь, взломайте ее. За двумя дверями в следующем коридоре будут маленькие комнатки со шкафами. В одном из них (в комнате с ящерицой) найдется улучшение для оружия. Спуститесь по лестнице вниз и взломайте дверь рядом, если хотите получить обычную и броню-невидимку. Снова осмотрите две комнатки и ступайте к лифту. Спуститесь по нему вниз и взорвите лазерные лучи. Если вы к ним прикоснетесь, то появится огромная туча роботов-пауков. Пройдите по коридору вперед и выйдете в гигантское помещение с немаленьким роботом-пауков. Убейте гада, он не очень живуч.

Вызвав лифт слева от входа, попадете в радиационную область с мультитулами и отмычкой. Вызвав же лифт, справа от входа, найдете несколько ящериц, охраняющих батарейки. Далее из основного зала идите вперед к большому лифту. Прежде чем подняться по нему наверх, прыгните в воду. С тела, плавающего в центре бассейна, возьмите канистру улучшения спецспособности. Поднимайтесь по лифту и уничтожайте две автоматические пушки по бокам. Взламывайте комп, чтобы опустить мост в комнату с компьютером. Оказавшись там, хакайте его и «перекачивайте информацию». Выходите и возвращайтесь обратно, тем путем, каким шли. Перед залом с бурильным оборудованием остановитесь! Вас встретит киборг, стреляющий из плазменной пушки. Два-три попадания по нему чем-нибудь взрывчатым и вы победитель. Однако можно и пробежать мимо. В затопленной водой области встретится водолаз. Еще один встретится попозже, на пути к миниподлодке. Попав к ней, садитесь и вернетесь на главную вражескую базу. Выходите на мостик, где стоял огнеметчик и заходите внутрь другого комплекса. Поднимайтесь по лестнице на самый его верх и садитесь на вертолет. Если вы спасли дочь доктора в предыдущей миссии, то получите канистру улучшения спецспособности.

Вы оказываетесь около ядерного центра, захваченного противником. Сразу убейте из снайперки солдата на вышке, иначе он прикончит вас! Прямо перед вами ворота, но они заперты. Поэтому обойдите пока вокруг забора центра и тихо убивайте собак из бесшумного пистолета. Как увидите стоящее чуть поодаль от забора маленькое здание, заходите. Убейте трех солдат внутри, используя газовую бомбу или хитрую тактику боя. Возьмите ключ от ворот центра и деньги. Поднимитесь на второй этаж и можете по доске пробраться прямо в центр, минуя под собой забор. Сверху быстро убейте нескольких солдат и если есть возможность — двух роботов. В трех домах нет ничего интересного, кроме небольшого запаса патронов и ремонтного робота. Вам нужен сарай, полуогороженный металлической сеткой. Взорвите или взломайте дверь и спускайтесь по лестницам в самый низ. Откройте дверь с помощью 8456, повторите процедуру несколько раз. К Missile Silo вас пока не пустят, придется идти в проход рядом. Уничтожьте лазерные поля, а затем и коммандо рядом. Поднимайтесь на второй этаж и готовьтесь убивать или оглушать трех людей в черном. После их нейтрализации нажмите на кнопку Abort Launch, а затем взломайте комп, чтобы «перенаправить ракету». Теперь идите к Missile Silo. Пе-

ред вами будет темный коридор, с другой стороны которого появится сразу несколько коммандо и людей в черном. Можете пальнуть в них парой взрывчатых патронов или ракет, а можете просто поднять крышку напольного люка, что находится у самого начала тоннеля. В любом случае, садитесь на лифт и езжайте на четвертый этаж, чтобы перезарядить биоэнергию. Теперь езжайте на второй этаж и быстро убейте человека на кране, пока он не успел кинуть гранату. Езжайте на шестой этаж и поднимайтесь по лестнице наверх. Вертолет заберет вас на следующее задание.

Миссия тринадцатая: Победитель берет ВСЕ!

Сразу уничтожьте снайпера на вышке перед вами. Развернитесь и пройдите к сараю. Если взломать его, то за пушкой найдете ящик с LAW. Однако, если жалко отмычек, а взрывчатого оружия у вас хватает, то лучше не заходить внутрь. Подойдите к двери снайперской башни и получите карту района. Вам надо попасть в Бункер. Существует два относительно удобных пути прохождения.

1) В северо-восточной его части находится маленькое строение, помеченное как Comm Building. Внутри возьмите ключ от башни и возвращайтесь к ней. Двух роботов можно проигнорировать. Внутри башни обезвредьте вручную или EMP-гранатой обе взрывчатки LAM на лестница и спуститесь вниз. Возьмите из ящиков припасы и поднимайтесь на самый верх башни. Тут лежит мертвый снайпер. Взломайте комп рядом с ним и откройте ворота. Выходите из башни и ступайте ровно на север. Пройдя огромные ворота, тут же взломайте комп слева, чтобы отключить камеру. Местность патрулируют два робота, если есть Scramble граната, то используйте ее. На развилке сверните направо и окажитесь в машинной зале. Заберите припасы в углублениях по бокам от входа и восстановите биоэнергию. С помощи ящика TNT взорвите дверь строения слева и нажмите внутри на пульт за распределительным щитком. Далее вернитесь к развилке и ступайте в другой проход. Спуститесь по лифту вниз и найдите под лифтом тело механика с двумя батарейками. Теперь открывайте двери в Бункер.

2) Есть и другой путь. Пойти к большому ангару в северо-западной части области, около которого и крутится второй из роботов. Залезьте в полураскрытые ворота и готовьтесь уничтожить двух коммандо, с ракетными винтовками, и человека в черном. Получилось? Забирайтесь по доске на крышу помещения, там возьмите ключ от кладовой. Спрыгните вниз, в комнату на втором ярусе, где находится мирный солдат и ремонтный робот. Попасть в эту комнату также можно взломав дверь на втором ярусе или запрыгнув в разбитое окно. После общения вернитесь на землю и если есть желание раздобыть огнемет и припасы к нему, то взломайте дверь напротив большой цистерны с водой, что стоит в углу. Взломайте маленькую дверцу внизу самой цистерны и кидайте в проем гранату или что-нибудь взрывчатое, целясь в вентилятор. После того как его лопасти будут уничтожены взрывом, прыгайте вниз и окажитесь в воде. Слева будет проход, ведущий к лазерному полю. Взорвите его EMP-гранатой или взломайте комп рядом. Спуститесь по лестницам вниз и попадете в Бункер. Не забудьте взять батарейки под лифтом рядом.

Итак, вы в Бункере. Пройдите за ворота и уничтожьте глазок в следующем зале, он будет слева. Обезвредьте EMP-гранатой лазеры. Как только взорвется генератор справа, послушайте сообщение от дружественного человечка через терминал связи у генератора. Отсюда ступайте в проход на севере, как увидите слева дверь, откройте ее с помощью кода 8946. Слева от двери будет ниша с мертвым ученым, откройте ее с помощью кода 0169. Возьмите вещички, в том числе ключ от сектора три и канистра улучшения спецспособности. Выходите и ступайте дальше по коридору. Как увидите слева еще одну дверь, можете ее проигнорировать, а можете и ввести код 8946, чтобы убить женщину в черном. Проходите еще вперед и увидите обширный зал с приличной охраной. Снимите солдата вдалеке, и к вам побежит коммандо. Выманите в коридор и убейте. Далее вернитесь к выходу в зал и из снайперки снимите солдата стоящего на кране слева. Остался еще один коммандо и дело можно считать сделанным. Осталось открыть дверь, ведущую в сектор 3, ключом и нажимать на кнопку у лифта. Приедет двое пехотинцев и человек

в черном: приготовьтесь их встретить. Далее опускайтесь на лифте и окажитесь в новой области. У терминала связи появится Tong, который даст вашему компьютеру новое изображение с картой местности.

Далее снова есть два пути.

1. Слева от вас находится зеленоватый пруд с колоннами. Можно попасть в него через тоннель рядом. Проплывите в центр, избегая ящериц, и возьмите ключ и номер кода к реактору — 2001. Впрочем, если вы уже знаете код, то спускаться необязательно. А ключ подходит для строения рядом с выходом: дверь можно и взломать, и привлечь охрану, которая сама отопрет путь. Будьте осторожны! Уничтожьте чудовище и снимите издалека патрульного с GEP-пушкой. Спуститесь по лестницам вниз и введите код к реактору, 2001.

2. Второй путь более интересен. Поднимитесь по лестнице слева от входа, что рядом с прудом. По мостикам пройдите в открытую дверь. Уложите солдат и поднимитесь наверх. По пути вы встретите дверь в Aquinas Hub, но пока не сможете ее открыть. На самом верху уложите человека в черном и взломайте комп, чтобы открыть дверь к реактору и получить доступ к канистре с улучшением спецспособности. Опустившись по маленькой лесенке, убейте снайпера и возьмите патроны. Если подняться на самую крышу здания, то узнаете код от ящичка с взрывчаткой (4225).

Итак, идите к реактору. Минуйте две громадные цистерны по бокам и поднимайтесь по лесенке к одинокому механику. Он скажет код для Aquinas Hub (1038). Выйдите из реактора и постарайтесь миновать двух инопланетян. Откройте дверь в Aquinas и лечитесь у медробота. Спуститесь по лестнице вниз и отсюда увидите два пути. Прямо вниз по железным мостикам плюс налево, по ступенькам вверх. Вам налево. Убейте коммандо в коридоре и в следующей комнате (Aquinas Control) восстановите биоэнергию у робота. Можете взломать комп рядом с дверью, чтобы найти патроны. Поднимитесь на лифте на третий этаж и по мостику подойдите к суперкомпьютеру. После общения с ним спускайтесь по лифту на второй этаж. Далее произойдет перестрелка между двумя коммандо и двумя дружественными вам роботами. Если хотите, то помогите своим. Далее выходите по коридору к мостикам, ведущим вниз. Уложите обоих инопланетян и спуститесь до самого низа, чтобы взять карту четвертого Бункера, что находится у тела рядом с радиоактивными зеленоватыми бочками. Найдите проход в освещенный красным светом коридор и спускайтесь по лестнице. Как увидите дверь с компом, то готовьтесь к встрече с солдатом. Введите в комп 4225, чтобы найти ракету и три ящика с TNT. Видите внизу, на земле, шагает огромный робот-паук? Киньте в него сверху ящиком с взрывчаткой. Если попали, то он труп. Спуститесь на землю и идите к запертым воротам. Сбоку будет дверь с компом, если взломаете, то получите патроны. Ворота откроются сами, открыв доступ в зал с телом.

За следующей комнатой будет зал с несколькими телами в криогенных камерах. Рядом же будут написаны имена и год рождения, а также дополнительная информация. Одна из камер пустует — вы родились именно в ней, кстати. Итак, дверь в углу вылетит, поэтому постарайтесь быть подальше от места взрыва. Зайдите в коридор слева и взломайте комп. Отключите радиацию, а следом откройте дверь и вырубите камеру. Пройдите через помещение с парочкой инопланетян, чтобы попасть в Бункер четыре. Здесь вас встретит находящийся в электрической защитной сфере главный противник. После разговора с ним уничтожьте две автоматические пушки. Далее сохранитесь. С этого места у вас появляется выбор между тремя различными концовками игры. Они определяются в зависимости от ваших действий.

1. Слияние с суперкомпьютером. Итак, сверните в проход слева и следом поверните направо. Дорога выведет вас к запертой двери с табличкой Aquinas Router. Взломайте ее (или введите код 6765) и внутри нажмите на две кнопки сбоку от компьютера. Откроется доступ к самому компьютеру. Хакните его и выберите единственно доступную опцию. Выходите из области и ступайте в Aquinas Control, где поднимитесь на третий этаж, к суперкомпьютеру. Так вы сольетесь с ним в одно целое и получите полную власть над миром.

2. Уничтожение суперкомпьютера. Увидев электрическую сферу и уничтожив обе пушки идите в проход на юге. Используйте лестницу, чтобы попасть к металлическому лифту. Он отвезет вас в самый низ. Теперь или быстро уничтожьте тварей самым лучшим оружием, либо включайте невидимость, либо убегайте. Найдите в северо-западном углу этажа вход в Coolant B13. Введите в комп код 2242, чтобы открыть дверь. Убейте коммандо внутри, также как и парочку пехотинцев. Нажмите на кнопку на пульте и выходите. Теперь покидайте область и бегите к реактору, к которому вы шли, чтобы узнать код к Aquinas Hub. Помните вы проходили мимо двух цистерн, окутанных зеленоватым дымом и охранявшихся парочкой инопланетян? Теперь вам потребуется спуститься в самый низ каждой из цистерны, чтобы нажать на обе кнопки. Вас будет сильно терзать радиация, поэтому включите спецспособости Regeneration и Environmental protection. Можно также тратить все оставшиеся аптечки. Сделав дело, вылезайте наверх и ступайте к механику рядом. В его кабинке нажмите на первую кнопку на стене, что поднимет крышку второй кнопки. Нажмите вторую и третью, убейте механика, а затем давите кнопку на пульте. Таким образом, будет уничтожена глобальная Сеть, а мир осчастливит новый Каменный век без всяких глобальных систем и суперкорпораций.

3. Самостоятельная власть над миром. Самая сложная концовка. Чтобы получить ее, придется немного попотеть. Итак, уровень представляет собой трехэтажный комплекс. На верхнем этаже находится энергетическая сфера главного злодея. Вам будут противостоять различные враги, которых невозможно убить полностью, так как они заново производятся машинами-конструкторами в форме синих кабинок. На каждом из трех этажей есть по одной такой машине: ее можно выключить, попав на находящийся на каждом этаже зал «UC Control». На верхнем этажа вам требуется только повернуть налево от энергетической сферы и вы сразу упретесь носом в дверь такого зала. Вынесите ее взрывчаткой и поверните переключатель внутри. Теперь уничтожив всех тварей на верхнем этаже, вы избавитесь от них раз и навсегда. Вернитесь к сфере и от нее идите в проход на юге. Поднимайтесь по лестнице наверх, но не используйте лифт, а пройдите по коридору и спуститесь по ступенькам, чтобы найти первую синеватую колбу. Введите в ее комп код (7243), чтобы отключить. Уничтожьте двух роботов, появившихся рядом и идите к маленькому лифту. Не пользуйте им, а прыгните на крышу в углу, на которой лежит мертвый ученый. Вы на среднем этаже. Спуститесь по наклонной плоскости на запад и увидите второй зал с UC Control. Взорвите дверь и отключите вторую машину. Разберитесь с инопланетянами и в центре уровня найдете вторую колбу с кодом 7243. Теперь найдите в юго-восточном углу этажа сарай со значком радиоактивной опасности. Отключите третью колбу внутри, и по проходу сбоку спускайтесь на нижний этаж. Сразу убивайте чудовищ мощным взрывным оружием, сойдут и суперпатроны к штурмовой винтовке. Пробейтесь в северо-западный угол, там, рядом с Coolant B13, находится последний UC Control. Уничтожьте дверь и отключите финальную машину. В центре уровня найдите последнюю колбу и кодом 7243 закройте ее. В северо-восточном углу откройте дверь, введя код 6765, пробегите мимо электричества и поднимайтесь на лифте наверх. Прямо рядом будет дверь в помещение Aquinas Router (но оно вам не нужно) и открытая кабинка Infusion Control. Вам в эту кабинку. Нажмите на кнопку на пульте и смотрите концовку. Мир возглавила тайная организация Illumati, с вашей помощью добивающаяся благополучия и процветания всего человечества.

Кирилл ШИТАРЕВ
hroft@newmail.ru

DIABLO II

Разработчик: **Blizzard**
Издатель: **Havas**
Жанр: **RPG**
Требования: **P133,16Mb (P2-300,64Mb,3D)**

РАСПЕЧАТЫВАЯ КОРОБКУ...

...с Диаблой 2, вы наверняка ожидаете, что все, что вы там увидите, уже давно знакомо, пройдено неоднократно во время бессонных ночей, проведенных на Battle.Net. Теперь приготовьтесь удивляться: в D2 подход к магии сильно отличается от того, что было раньше. До этого персонаж мог выучить любое заклинание посредством нужной книжки, во второй же части все знания заранее "прошиты". Это означает, что к выбору персонажа нужно подходить с особой осторожностью, тем более, что персонажей теперь гораздо больше: Amazone, Sorceress, Barbarian, Necromancer и Paladin. Ниже мы привели краткое описание всех классов с довольно полным разъяснением умений и заклинаний. Надеемся, что это поможет сделать правильный выбор и избавит вас от необходимости проверять на собственных ошибках все то, что мы выкопали специально для вас. Хочется отметить еще одну способность, существенно отличающую вторую часть от первой: мы не заметили ограничений на рост атрибутов. Это означает, что можно выбрать Sorceress и качать ей только силу и скорость, нарядить ее в самую мощную броню и вооружить самым мощным топором. Только кому это может понадобиться!?..

И еще одно. Если вы ожидаете такого же разнообразия лабиринтов, то ваши ожидания не оправдались: во-первых, в основном драки идут на открытых пространствах, а во-вторых, математическая часть, отвечающая за генерацию уровней, страдает искусственным идиотизмом. С другой стороны, играть синглплеер стоит лишь для ознакомления. Ибо игра практически полностью заточена под мультиплеер.

МАГИЧКА

Собирайте бутылочки с Rejuvenation и складируйте их все в сундучок. Также полезно класть в него все найденные зелья маны, оставляя в инвентори штучки три-четыре. Старайся не тратить бутылочки с маной. Помни, что они (в отличие от напитков здоровья) не продаются, а только находятся самолично героем в его приключениях!

Особое внимание удели подбору посоха для твоей колдуньи. Старайся купить такой, что повышает способность Warmth на 3 (максимальное повышение навыка или заклинания с помощью посоха — это плюс три единицы!), а также увеличивает на те же три очка твое самое любимое заклятие: Glacial Spike, Blaze, Chain Lightning или иное.

Старайся покупать и находить магические амулеты и кольца, которые дают ману за убийства или позволяют быстрее кастовать заклинания (of Apprentice или of Magus).

Умение вовремя отступить, чтобы восстановить ману — самое главное умение. Пользуйся им почаще. Очень полезно периодически возвращаться в город, чтобы поговорить с продавцом, который автоматически восстановит ману и жизни героини.

Не гонись за большим Defense Rating, лучше увеличь защиту от магии или добавь Faster Run/Walk, чтобы быстрее убегать от врагов.

Из всех характеристик выгоднее всего развивать Energy и немного подкачивать Strenght. Dexterity, а тем более — Vitality увеличивать почти бессмысленно. Почему очень важно почти все очки использовать на Energy? Конечно, очевидно, что это позволит накапливать больший запас маны.. Чуть менее очевидно, что с увеличением запаса магической энергии заодно и ускоряется ее регенерация. Что касается силы, то эта характеристика нужна только для того, чтобы можно было носить крутые вещички вроде продвинутых сапог и тяжелых поясов с несколькими дополнительными слотами для зе-

лий. Обычно к более мощным защитным причиндалам (читай: требующим большой силы) добавляются очень классные волшебные усилители. Какие магические усилители тебе нужны? Из более-менее распространенных — это увеличение количества жизней и ускорение регенерации маны. На ранних этапах, тебе очень нужны вещи вроде кольчуги of Tiger, прибавляющие жизней этак под 30. Ну и потом предметы of the Colossus, увеличивающие максимальные жизни сразу десятков на пять-шесть, тоже не помешают.

Твоя задача — избегать рукопашного боя. Поверь, даже если ты более-менее хорошо отобьешься от врага, ты все равно потеряешь некоторое количество жизней (лучше уж потратить ману, которая сама восстановиться) и еще уменьшишь прочность твоего оружия и доспехов. Некоторое количество жизней ты все равно будешь терять от вражеских дистанционных атак и атакующей магии, поэтому забей первые три слота бутылочками лечениями, а четвертый — напитком маны, на всякий "пожарный".

Чтобы эффективно играть за магичку, старайся использовать как можно более убойные заклятья и при этом таким образом, чтобы они не сьедали сразу весь запас твоей маны.

Волшебница может пойти по нескольким путям развития. Она может попытаться выучить все доступные заклятия, имея в каждом из них по единичке или двоечке. При этом урон от каждого заклятья будет небольшой, и их эффективность будет невелика. С другой стороны, магичка сможет подбирать под каждого врага или ситуацию особое сочетание заклятий. Например, можно скастовать на быстрого врага Ice Bolt, чтобы замедлить его, затем переключиться на более убойный Fire Bolt и обстрелять врага на расстоянии. Следующим заклятием, когда враг подберется поближе, станет Inferno. Однако, повторяю, имея богатый репертуар заклятий, ты сможешь более гибко подходить к битве с каждым врагом, но с другой стороны каждое заклятие будет не очень сильным. Если сможешь компенсировать отсутствие мощи правильностью применения, то вперед.

Другой вариант — качать "огненную", "ледяную" или "электрическую" колдунью. Такой подход хорош тем, что каждое заклятие выбранной стихии будет хорошо прокаченным. С другой стороны, если ты нарвешься на монстра с большим сопротивлением именно к твоей стихии, то драться с ним будет посложнее.

Третий вариант — выбранный мной — качать все три стихии, но не полностью, а только выбранные "ветки" развития. Например, в ледяной стихии я отказался от всех трех "щитовых" спеллов. Если до меня доберется сильный монстр, то они не помогут, а от слабачка я и так отобьюсь. Из "молний" не стал качать ветку, начинающуюся с телекинеза. В стихии Огня неразвитой осталась ветка, начинающаяся с Fire Bolt.

Твоя цель подобрать пять-шесть заклятий, таким образом, чтобы на каждую возможную игровую ситуацию одно из них было максимально эффективно. Советую найти одно заклятие, поражающее одиночную цель. Например, молния или Ice Blast. Вторым может быть колдовство массового поражения: Glacial Spike, к примеру, или Fire Ball. Третьим и четвертым станет колдовство применимое в специальных ситуациях: Cold Nova и Inferno. В качестве пятого хорошо — Blaze, или любое другое заклятие, тратящие мало маны, но требующее время на применения (пока ты его используешь, у тебя успевает восстановиться чуток маны).

Ледяная стихия

Важное примечание. Если замороженного противника разбить или еще раз сильно заморозить, так что у него кончаться жизни, то он превратится в кучку битого стекла на земле и растает. Уничиженных подобным образом тварей нельзя воскресить вражеским шаманам и их тела нельзя использовать ни тебе, ни противнику. Ну, например, тварь с четвертого эпизода не сможет использовать тела в качестве снарядов.

Ice Bolt. По количеству повреждений, по быстроте кастования и по скорости полета проигрывает похожему по действию Fire Bolt, но тем не менее отличается от последнего тем, что на значительное время приморaживает монстра, раза в два притормаживая его движения и атаки. Очень полезно против быстрых противников, дерущихся в рукопашной. Притормозил чуток и пали в них из всех стволов.

Ice Blast. Заклятие позволяет заморозить на время врага, полностью его парализуя. Крутых "именных" тварей и монстров-чемпионов к глубокому сожалению не парализует, но на время притормаживает. Получив шестой уровень, советую взять именно это заклятие.

Frost Nova. Абсолютно небоевое заклятие, но полезное при тактическом отступлении. Довольно большой круг синего пламени притормаживает всех врагов, оказавшихся недалеко от колдуньи. Вначале используется для разгона мирных демонстраций из всякой мелюзги. Один-два раза применил в центре тусовки демонят и они мертвы. Во втором и дальнейших актах применяется для торможения особо быстрых врагов. Ведь если применить Ice Blast, то есть шанс промазать (это раз), а вторых надо развернуться в сторону врага и потерять немного драгоценного времени, которое враг использует, чтобы уменьшить расстояние между вами (это два). Если надо смыться (не забудь включить Blaze!!!), то самое оно.

Frozen Armor. Действующая некоторое время магическая защита, увеличивающая уровень брони и замораживающее всех, кто атакует колдунью. К сожаленью, не очень полезная штука, так как всем известно, что... правильно! Колдуньи в рукопашной не дерутся! А постоянно подновлять заклятие, которое и почти не помогает — себе дороже. Можно попробовать применять вместе с Inferno, если последнее достаточно прокачено.

Shiver Armor. То же самое, что и Frozen Armor, но чуток посильнее плюс наносит небольшие повреждения всем атакующим героиню врагам.

Chilling Armor. Мстит стреляющим врагам, посылая им в ответ подарочки изо льда. Так же малоприменимо в большинстве тактик, как и две предыдущие брони.

Glacial Spike. То же самое, что и предыдущее заклятие, но только наносит большее урона и задевает нескольких рядом стоящих тварей. Этакий замораживающий Fire Ball. Очень эффективное заклятие и почти единственное спасение, когда врагов много, они подошли почти вплотную, а отступать тебе некуда. Хорошее заклятие против стрелков и магов, а также против всех быстрых противников.

Blizzard. Шквал льдинок на большую территорию. Бьет врагов, а также их притормаживает. Рулеззз против толп медленных, толстых и больших тварей. Чем меньше и быстрее тварь, тем хуже сработает. Хорошо использовать в последнем акте. Полезно кинуть на врага и через пару секунд — на себя. Так враг, который бежит тебе навстречу, будет находится под действием заклятия довольно долго.

Frozen Orb. Достаточно дорогой по затратам маны сгусток льда, который наносит приличные повреждения (с помощью разбрасываемых во все стороны льдинок) и примораживает врагов на значительный промежуток времени. Применяй, если имеешь более-менее прокаченный запас маны.

Cold Mastery. Пассивное умение. Атаки магией льда получают возможность лучше преодолевать врожденное к ним сопротивление монстров. Обязательная штука для магов Холода.

Стихия огня

Fire Bolt. Маленький огненный шарик, с которым ты начинаешь свое знакомство с магией колдуньи. Очень быстро кастуется, стремительно летит, ест мало маны, но наносит небольшие повреждения. Иметь больше единицы в нем нет смысла.

Fire Ball. Классический файрбол, средней паршивости заклятие, поражающее нескольких противников, оказавшихся поблизости друг от друга. Середнячок: ни особо силен, ни особо слаб.

Warmth. Классная пассивная способность, позволяющая увеличить регенерацию маны вначале на 30%, а затем — на 12% за каждую вложенное очко. Обязательно для прокачки магом, желательно развить уровня до 10-го... Можно также развивать, если изучение других заклятий тебе пока явно не требуется.

Inferno. Небольшой, портативный огнемет. Струя огня идет от мага до тех пор, пока ты не отпустишь клавишу мышки. Можно направить на одного врага, но никто не мешает и водить им во все стороны, чтобы окучивать нескольких противников. Хорошо ис-

пользовать в связке с Ice Blast или другим замораживающим заклинанием, особенно против медленных и живучих "рукопашников". Если загнать стрелка или мага в угол, то этот вариант весьма неплохо сработает.

Fire Wall. Ну что можно сказать? Есть много маны, живет относительно недолго и создает не такую уж большую стену огня. Если прокачивать, то, может быть, и сойдет, но имеет ли смысл прокачивать, если есть вещи получше?!

Blaze. Идеальное заклинание, когда мало маны, много врагов и есть пространство для маневра. Требуется небольшая сноровка в использовании.. Самый простой вариант: медленно отходите от врага (убедись, что он следует за тобой!) и виляй — иди небольшими зигзагами. Отлично подходит против медленных, но сильных противников, дерущихся в рукопашную. Против стрелков почти не работает, применение на магах сказывается чуть более эффективно, чем на стрелках. Порой используется не для нанесения противнику вреда, а чтобы создать суматоху в стане врага.

Enchant. Позволяет оружию (дистанционному или ближнего боя) наносить дополнительные повреждения Огнем. В одиночной игре смысла применения нет.

Meteor. В указанную точку падает увесистый огненный подарок от Небес. Радиус не очень большой, но наносит неплохие повреждения и делает это сразу, почти без промедления. Против небольших групп монстров.

Hydra. Из земли вырастает огненное создание, не очень долго плюющееся шариками из пламени. Не очень опасно для врагов, но если вложить несколько очков, то станет очень даже ничего. Применяется когда враги достаточно далеко и желательно их несколько.

Fire Mastery. Пассивная способность, увеличивающая урон от огненных заклятий. Обязательная вещь, для магов использующих два или более спелла данной стихии.

Стихия молнии

Charged Bolt. В ту сторону, куда направлено заклятие летят несколько электрических разрядов. Летят они в случайном направлении и могут легко промазать. Если большая часть из них попадет в монстра, то он получит достаточно серьезные повреждения. Отличная штука против толп, тогда как Fire и Ice Bolt применяются против одиночек.

Telekinesis. Телекинез, воздействие на предметы силой мысли. Позволяет издалека подбирать вещи, воздействовать на двери и ящики, а также — отталкивать монстров. Я бы не стал тратить на все это даже одно очко развития навыков.

Teleport. Герой мгновенно переносится в выбранную точку. Используется для борьбы с неповоротливыми "рукопашниками". Полезно, если толпа демонов вот-вот зажмет магичку в углу.

Energy Shield. Мана принимает на себя часть получаемых повреждений, тем самым позволяя сохранить здоровье. Неплохое заклинание, если у тебя хорошо развита регенерация, и если потрачены очки на телепорт и телекинез.

Static Field. Находящиеся недалеко от героини твари получают удар электричеством. Тесты в военно-полевых условиях, впрочем, показали не очень большую полезность заклятия. Слабенькое.

Nova. Во все стороны от персонажа расходится электрический круг. Тратит много маны и не очень сильно вредит монстрам. Радиус действия также невелик, то есть если враги выживут и подойдут поближе, то могут начаться проблемки. Так себе.

Lightning. Молния, что бьет по врагам, проходя через их тела и вредя всем тварям, что оказались у нее на пути. Хорошо, если враги стоят не очень близко, но выстроились в очередь. Если близко и не в очереди, то советую Glacial Spike. Есть свои недостатки: во-первых, не проходит через всяческие препятствия вроде деревьев и маленьких стен, которые не служат преградой для различных шаров изо льда и огня. Во-вторых, кидая молнию, маг останавливается на месте и около секунды "держит" вызванное им колдовство. Различные шары, к примеру, можно кинуть за полсекунды и тут же продолжить героический путь, не заботясь дальнейшим полетом спелла. Вывод: молния — отличная штука в узких коридорах и против не очень быстрых врагов.

Chain Lightning. Такая же по мощности штука, что и Lightning, но только способно самонацеливаться на некоторых стоящих рядом врагов. Тратит чуточку больше маны, нанося урон дополнительным врагам. Намного эффективнее простой молнии, полностью заменяя ее.

Thunder Storm. В течение некоторого времени на одного монстра, что находится недалеко от героя, падает одинокая молния. Промежуток между молниями большой, а урон — средний по величине. Полезно как дополнительное заклинание, которое тратит немного маны и чуточку облегчает жизнь в течении длительного времени.

Lightning Mastery. Пассивный скилл. Все заклятия стихии Молнии тратят меньше маны. Для фанатов Chain Lightning и частых телепортов.

ПАЛАДИН

Развитие паладина зависит от целей, с которыми вы собираетесь его использовать. Если вы планируете использовать его в партии во время мультиплеерной игры, то развивать следует исключительно ауры действующие на всю партию. Такие как Defiance, Prayer, Salvation. Также очень полезен будет Holy Bolt. Если этот паладин в партии нужен не для защиты и лечения, то можно выбрать более аггресивный вариант развития. Для этого следует развивать атакующие ауры. Например, Sanctuary, Holy Shock, Holy Freeze. В случае же, если паладин ходит преимущественно в одиночку, то рекомендуем вам развивать Combat Skills. В частности, Zeal, Charge, Vengeance.

Реальные отличия паладина от варвара заключаются в следующем: во-первых, в том, что паладин более универсально владеет оружием — ему не нужно специализироваться, чтобы владеть мечом, булавой и топором. Использует он эти оружия не простым способом, а с помощью специальных умений (см. ниже). Понятно, что универсализм — палка о двух концах... Во-вторых, у паладина нет пассивных скиллов. Поэтому, выбирая паладина, нужно подготовиться к тому, что придется очень активно работать пальцами, переключая необходимые скиллы и ауры. В-третьих, о чем уже упоминалось: ауры паладина не тратят маны и обычно действуют на много целей. И наконец, в-четвертых, паладин великолепно пользуется щитом. Вот хороший пример: повесьте на быстрые клавишы для правого клика Holy Shield и Concentration. Для левого — Zeal, Charge и Fist of the Heavens. А дальше супостаты, предположим, группа магов, встретившаяся на пути, получает последовательно: дистанционную атаку Fist of Heavens по левому клику, паладин повышает защиту Holy Shield по правому клику, быстро переключается на Charge слева и Concentration справа, атакует группу непрерываемой атакой. Дорвавшись до противника, переключается на Zeal и крошит худосочных спеллкастеров в капусту.

Некоторые умения паладина можно использовать не только, чтобы уничтожить противников, но и вовремя смыться. Например, сделав активной ауру Vigor, и, нажав "атаку" с шифтом в сторону, противоположную врагу, наш бесстрашный герой улепетывает со скоростью раненого паровоза.

Не можем посоветовать начинать именно этим персонажам, потому что нужно постоянно держать в голове тактику, правильно и быстро назначать верные клавиши и успевать вовремя принимать правильное решение.

Защитные ауры

Prayer. Когда активна, аура медленно регенерирует жизнь для всей партии. Весьма полезная штука, особенно когда не хочется возвращаться в город, а стоит восстановить пошатнувшееся в боях здоровье. Особого смысла развивать ее до высоких уровней нет.

Resist Fire, Resist Cold, Resist Lightning. В связи с наличием скилла Salvation, который делает то же самое, но одновременно, эти ауры мы даже не развивали, чтобы не тратить драгоценные скиллпойнты.

Defiance. Активизация этой ауры очень сильно поднимает Defense Rating во всей партии. Если вы начали развивать этот скилл, то уж и не останавливайтесь — чуть-чуть развитый он не имеет смысла. Либо не развивать его вовсе, либо держать его активным, а тогда постоянно биться в рукопашную, стоя в окружении толпы монстров.

Cleansing. Аура уменьшает время действия ядов и проклятий для всей партии. На уровне сложности Normal оценить полезность этого скилла практически невозможно. А вот уже на Nightmare эта аура используется весьма часто, так как хорошее проклятье может заставить вашего героя постоянно промахиваться или вообще убегать. Про яды и вовсе говорить нечего.

Vigor. Аура позволяет бегать и ходить существенно быстрее, заодно повышая стамину и скорость ее восстановления. Бесполезный на первый взгляд скилл оказывается крайне необходимым в случаях, если вас все-таки умудрились убить. Быстренько проскакать мимо засады монстров, моментально схватить свою амуницию и также моментально "учесать" в укромное местечко зализывать раны — все это аура Vigor.

Meditation. Эта аура повышает скорость регенерации маны для всей партии. Лично мы этот скилл вовсе не развивали, так как маны паладин тратит очень мало. Но полезность его трудно переоценить, особенно, если в партии находится ппара боевых мага, делавших упор на развитии мощных атакующих магий. Паладин с развитым скиллом Medidtation, скорее всего, не боец, а тыловое обеспечение "дальней магической артиллерии".

Redemption. Одна из наиболее полезных аур. Позволяет освобождать души поверженных противников, видимо, искупая перед богами их грехи и злодеяния. В награду за это святое деяние вся партия восстанавливает жизнь и ману в огромных размерах. Очень хорошей связкой является высоко развитая аура Redemption и боевый навык Fist of the Heavens (см. ниже). Убитые дорогим, но мощным заклинанием противники постепенно перекачиваются в жизнь и ману. С уровнем развития ауры повышается шанс на удачное искупление и растет количество восстановленных очков жизни и маны. Кроме того, в четвертом акте этот скилл избавляет партию от плевков неприятных "трупоедов".

Salvation. Полезность этой ауры трудно переоценить. Она очень сильно повышает сопротивляемость партии к элементальным заклинаниям. Ловушки и группы магов, пытающиеся проредить наши ряды доставят неприятностей не больше, чем назойливое жужжание насекомых. Единственный минус в том, что аура должна быть активна, но на то у нас и паладин, а не варвар какой-нибудь.

Атакующие ауры

Might. Усиливает повреждения, наносимые партией противнику. Не удалось заметить, чтобы аура усиливала силу магической атаки, но в рукопашном бою и при стрельбе из лука данная аура очень полезна.

Holy Fire. Аура бесплатно наносит огненные повреждения всем противникам, рискнувшим приблизиться на определенное расстояние к паладину. Самое приятное, что мана при этом совсем не тратится. Развивать этот скилл, пожалуй, не следует, так как у него есть более эффективный "старший брат" — Holy Shock (см. ниже)

Thorns. Аура отражает повреждения, наносимые игроку и партии, затем нехило усиливает их, после чего отправляет в противника, если он находится на достаточно близком расстоянии. При хорошей защите этот скилл практически бесполезен, так как он отправляет назад повреждения, получаемые игроком, а не направленные в него. Кроме того, сделавшие ставку на Thorns вынуждены почти все статпойнты перекачивать в Vitality, что с нашей точки зрения не разумно.

Blessed Aim. Увеличивает Attack Rating для всей партии. Аура может оказаться очень полезной при попытке расстрелять какого-нибудь именного монстрюка с дальнего расстояния. (Маловероятно, что аура будет полезна в рукопашном бою, так как если вы не можете попасть по монстру, то скорее всего вы залезли не туда и скоро будете пытаться собрать шмотки с собственного трупа).

Concentration. Когда аура активна, увеличиваются повреждения, наносимые противнику и существенно понижается шанс, что атака будет прервана, причем для всей партии. Вообще, это есть улучшенная версия ауры Might. Лично мы не очень упирали на развитие скилла Концентрации, развили его до пятого уровня и время от времени эта аура очень помогала.

Holy Freeze. Крайне полезная аура, замораживающая (заметьте, совершенно бесплатно!) противников, рискнувших близко подойти к партии. Она очень помогает при битвах с боссами — всякими Мефисто, Дьяблами и остальной перекормленной пакостью. Мало того, что они начинают атаковать реже, они еще и теряют добрую долю эффективности атак.

Holy Shock. Наносив большом радиусе небольшие повреждения всем противника. Вас может удивить, что аура наносит повреждения гораздо меньшие, чем любой топор, но учтите, что не тратится мана и все это идет в плюс к основной атаке.

Sanctuary. Как известно, паладин является специалистом по всякого рода мертвякам. Хорошо прокачанная аура Санктуарий не позволит подойти-подползти-подлететь к партии ни одной "недохлой" твари. Мало того, что андиды получают огромные повреждения, их еще и отшвыривает на приличное расстояние. Советуем вам не жалеть скиллпойнтов на развитие этой ауры.

Fanaticism. Мечта поэта. Активизация этой ауры приводит к существенному увеличению скорости атак и Attack Rating'а для всей партии. Крайне полезна в сочетании с боевым умением Vengeance и часто позволяет искрошить толпу противников прежде, чем они хотя бы попробуют нанести удар.

Conviction. Аура уменьшает Defense Rating и сопротивляемость противников. К сожалению, действует она только на близком расстоянии. Поэтому мы ее не развивали, но может быть наш стиль игры (а мы предпочитаем, атакующий) не дал нам возможности по достоинству оценить эту ауру. Попробуйте сами.

Боевые умения

Sacrifice. За восемь процентовсобстивенной жизни паладине существенно увеличивает повреждения и точность своей атаки. Лично мы никогда не использовали этот скилл, а выучили его лишь для того, чтобы изучать следующие.

Smite. Это умение атаковать щитом. Безусловно полезное умение, если вы делаете упор на защиту. С "правильным" (например, Umbral Disk или Swordback Hold) щитом вы можете причинить не только серьезные повреждения врагу, но и оглушить его, нанести незаживающие раны и отбросить на небольшое расстояние от себя.

Holy Bolt. Это первая атакующая магия у паладина, которая действует, естественно, на живых мертвецов. У этого заклинания есть маленький бонус: им можно лечить соратников. Соответственно, развивать этот скилл или нет — зависит от того, для каких целей вы собираетесь использовать паладина.

Zeal. Позволяет одной атакой (за две маны) бить несколько противников одновременно и увеличивает Attack Rating. Если вы планируете использовать Зил как основную атаку, то не рекомендуем поднимать этот скилл выше четвертого-пятого. В ином случае, прервать начавшуюся атаку вы не сможете и ваш паладин будет стоять, размахивая мечом, вместо того, чтобы вовремя убежать от берущих его в кольцо врагов.

Charge. Очередное боевое умение паладина, позволяющее почти мгновенно порвать расстояние до противника и нанести ужасающие повреждения. Кстати, эта атака непрерываемая врагом. И, например, пытающийся сбежать с помощью телепорта маг противника, все равно получит свое. Данная атака крайне полезна, когда вы чувствуете, что ваш Defense Rating не спасет вас при честном бое. Рекомендуем выманить двух-трех бойцов оппонента и поочередно атаковать их Charge'ем. Так как успешная атака отбрасывает врага назад.

Vengeance. Огненная, Молниевая или Леденящая атака добавляется к каждому удару паладина. Сила атаки и длительность воздействия на противника зависит от уровня скилла.

Blessed Hammer. Вызывает молот, который раскручивается вокруг паладина по спирали. Заклинание дешевое и наносит неплохие повреждения, но: не стоит использовать его в партии, иначе побьет соратников. Да и самому лучше не попадать под удар этого молотка. Наиболее часто это заклинание используется в местах, где куча мелких и быстрых противников.

Conversion. Подленькая атака, которая вместо того, чтобы наносить повреждения, заставляет монстра атаковать своих бывших соратников. Вероятность "обращения" и длительность действия зависит от уровня. Нам, к примеру, доставляло садистское удовольствие "обратить" пяток коров (Hell Bowie) на секретном уровне, а потом смотреть, как коровы мутузят своих соплеменниц.

Holy Shield. Заклинание, сильно улучшающее параметры щита, который в данный момент на тебе надет. Соответственно, у вас улучшается Defense Rating, вероятность блокировать атаку противника. Вообще, использование этого скилла крайне разнообразит тактический рисунок боя с участием паладина.

Fist of the Heavens. Мощное атакующее заклинание, при котором с небес бьет молния, и от нее разлетаются Holy Bolt'ы. Явный плюс этого заклинания в том, что оно самонаводящееся и спрятаться или убежать от него невозможно. Какой бы тактики вы не придерживались, рекомендуем вам развивать это заклинание.

ВАРВАР

Варвар, естественно, великолепный воин, специализирующийся на всевозможных умениях, связанных с оружием. Магии не знает абсолютно, но вместо нее использует Warcries (боевые кличи). Он может развить навык владения любым оружием за исключением, разве что, луков и кинжалов. Причем он — единственный, кто может брать оружие в обе руки и при этом научается наносить огромное количество различных ударов. Причем удары эти самые разнообразные: от непрерываемых, честных атак до коварных ударов из засады. Отличительная особенность варвара в том, что у него очень большое количество пассивных скиллов, великолепно повышающих его боевые умения. В отличие от паладина, которому для того, чтобы бежать быстрее, требуется быстро переключиться на нужную ауру, варвар может развить пассивный скилл Increased Speed и глубоко не задумываясь, носиться как угорелый. Или, развив скилл Natural Resistance, иметь защиты от всех видов магических атак почти до возможного максимума. Стоит ли говорить, что, дотащив, например, Axe Mastery до двадцатого уровня, вы фактически бесплатно получаете приставку King's к любому взятому в руки топору?!

Боевые кличи, хоть и не являются магией, но тоже далеко не бесполезная вещь. Хоть на крик и тратится мана, которой у варвара не очень-то и много, но зато криками он может достигать качественно различных целей: от введения врагов в коматозное состояние (страх, наверняка, возникает от вида перекошенной рожи орущего благим матом варвара) до поиска во внутренностях трупа предмета или временного увеличения скиллов сопартийцев.

Настоятельно рекомендуем, выбрав варвара своим героем, сразу же решить каким видом оружия он будет пользоваться, и развивать только его: скиллпойнты слишком дороги, чтобы растрачивать их на повышение ненужного умения. Интересный парадокс: если в самом начале у варвара имеются небольшое пенальти на всех видах оружия, то ближе к концу игры, если верно оперировать скиллпойнтами, ваш герой будет владеть одним или двумя видами "убийственных" инстументов так, как это и не снилось другим приключенцам. Вот, собственно, единственный выбор, который стоит перед варваром. В отличие от пассивных умений владения оружием, позволим себе порекомендовать боевые скиллы развивать равномерно, постольку поскольку во время игры приходится использовать различные виды ударов в зависимости от тактической игровой ситуации.

Из варвара сделать мага не получится ни коим образом. Потому что из всех его криков только один наносит прямые повреждения противнику (War Cry), да и то, прямо сказать, весьма скромные. Но ведь никто, наверное, и не ожидает, что варвар, размахивая огромным топором, может при этом кастовать Poison Nova или Blizzard. Отдельно следует упомянуть о способности варвара добывать из трупа бутылочки, предметы или создавать тотемы, которые призваны отгонять монстров. Это иногда полезно, чтобы организовать партии короткий отдых для перезарядки. То есть, те кто скажут вам, что варвар — самовлюбленный болван, просто не успели вкусить прелести этого персонажа. В заключение отметим, что новичкам лучше начинать варваром или амазонкой.

Боевые умения

В этой секции собраны удары и перемещения. В зависимости от вида оружия, которое у вас на данный момент в руках, расставляйте горячие клавиши, дабы заранее быть готовым к любой возможной ситуации. Как и у паладина, эти умения стоят немножко маны, но не так много, чтобы обращать на это внимание.

Bash. Мощный удар, увеличивающий повреждения, нанесенные противнику и отбрасывающий его назад. Урон и Attack Rating повышаются вместе с уровнем скилла.

Leap. Прыжок, позволяющий перепрыгнуть препятствия, которые, очевидно, можно использовать как для быстрого приближения к противнику, так и для скоропостижного победоносного бегства. Максимальная длина прыжка растет с уровнем.

Double Swing. Этот вид удара применим только когда варвар держит в руках два одноручных оружия. Например, неплохой вариант с топором в правой рукой и метательным топором в левой. Тогда, кидаясь топорами из левой руки, при приближении противника можно встретить вышеозначенным приемом. Применение этого удара ведет к повреждению двух противников, если это возможно. Если враг один, то варвар бьет его дважды. Повышение уровня скилла повышает Attack Rating.

Stun. Оглушает противника на короткое время и увеличивает Attack Rating. С ростом скилла растет время, которое противник проведет в нокауте.

Double Throw. Аналог Double Swing, но для случая с двумя метательными оружиямив обеих руках. Одной атакой он швыряет во врага оружие с обеих рук. Увеличение этого скилла увеличивает Attack Rating.

Leap Attack. То же самое, что Leap, но с атакой в конце. Очень удобно использовать для засады или удара исподтишка. Наиболее часто применяется против магов противника. Увеличение скилла существенно увеличивает повреждения, наносимые ничего не подозревающей жертве.

Concentrate. Эта атака не может быть прервана. Дополнительно она увеличивает Attack Rating так же, как и Defense Rating. Этот вид атаки, пожалуй, наиболее часто используется. С ростом уровня растут и оба рейтинга — Attack и Defense.

Frenzy. Как только варвар начинает атаковать, вокруг него появляется какой-то ветерок, который наносит удары по врагам. Для этого вы должны быть экипированы двумя одноручниками. Причем чем больше ударов ты нанесешь, тем быстрее ты будешь бить. Длительность эффекта и сила ветерка зависят от уровня скилла.

Whirlwind. Эта атака закручивает танец смерти, который прорубает путь через легионы врагов, сметая всех на своем пути. Это единственный удар, стоимость в мане которого весьма значительна, поэтому применять его следует разумно. Основной его плюс в том, что он действительно наносит огромное количество ударов по противникам, уничтожая всех, кто рискнул приблизиться. К сожалению, кроме высокой стоимостью, есть еще один минус: эту атаку возможно прервать. При увеличении скилла растет Attack Rating и Damage.

Berserk. Варвар на некоторое время становится берсерком, повышая Attack Rating и добавляя магический Damage оружию. К сожалению, Defense Rating при этом на время действия уходит аж в минуса, обратно пропорционально текущему Defense rating. С ростом уровня скилла повышается понижается длительность и растет Attack Rating и Magic Damage.

Боевое мастерство

В Combat Mastery входят исключительно пассивные скиллы. Как уже говорилось ранее, следует повышать их, предварительно хорошенько подумав.

Единственное, что можно посоветовать — как можно выше повышать Natural Resistance. Это существенно облегчит вам пребывание на всемирно известных курортах, таких как Chaos Sanctuary и других местах отдыха курортной зоны, иначе известной как Hell.

Sword Mastery, Axe Mastery, Mace Mastery, Pole Arm Mastery, Throwing Mastery, Spear Mastery. Развитие любого из этих скиллов повышает Damage и Attack Rating меча, топора, булавы, длинных и комбинированных, метательных оружий и копья, соответственно. Мы развивали топор по той простой причине, что соотношение скорости атаки к наносимым повреждениям у топора наилучшие. И лишь немного внимания мы обращали на метательные оружия. Конечно, ваши предпочтения могут лежать в другой области, но топором, кроме варвара, не умеет достойно пользоваться никто. На собственном примере, скажем, что двадцатка Axe (без искусственного увеличения скиллов) урон возрастает на 123%, атака — на 180%.

Increased Stamina. Увеличивает выносливость, что, ИМХО,для варвара особенно не имеет смысла раскачивать этот скилл. Он и так вынослив как лошадь. При желании, можно взять его один раз, потому что впоследствии можно будет раскачивать более полезный Increase Speed.

Increased Speed. Увеличивает скорость перемещений (но не атаки!). Все зависит от вашего желания: будете ли вы тратить столь необходимые скиллпойнты на увеличение данного умения. Если вы играете синглплеер, то это умение можно считать бесполезным. Зато в мультиплеере ничто так не спасает игрока, как его быстрые ноги.

Iron Skin. Это умение увеличивает Defense Rating. ВНИМАНИЕ: если вы планируете часто использовать скилл Берсерк, то Iron Skin вам будет только мешать. При росте уровня, растет и Defense Rating.

Natural Resistance. Это умение настолько важно, что упоминание о нем мы вынесли в предисловие к Боевым Умениям. Отметим, что он повышает Сопротивляемость к любому магическому воздействию, включая яд (чего нет у паладинского Salvage). Доведя мастерство до двадцатого уровня, на нормальном уровне сложности, вы получите 67% Resistance

Боевые Кличи

Howl. Воем варвар отгоняет напуганного противника от себя. С ростом умения увеличивается радиус, на который убегает враг и время бега (легкая пробежка никогда не помешает какому-нибудь разжиревшему Дьябле).

Find Potion. Одно из трех уникальных умений, демонстрирующих виртуозное обращение варвара с трупами. Этим умением герой, разрезая поверженного противника на кусочки, и дико вопя при этом, находит в останках бутылочку (не то, что вы подумали — пиво вообще не предусмотрено в Д2). С ростом умения повышается вероятность нахождения зелья.

Taunt. Этот крик понижает защитные и атакующие свойства противника. С ростом уровня — все ниже и ниже уходят характеристики бедного врага...

Shout. Предупреждает об опасности и повышает Defense Rating всей партии. С ростом уровня повышается Defense и время действия.

Find Item. Второе уникальное умение. Аналогично Find Potion, но расчленение трупа на выходе дает какой-то предмет (а кто вам сказал, что бутылочка — не предмет? Они тоже могут вылезти). Здесь необходимо заметить, что рассчитывать на этот скилл не стоит. По той простой причине, что из слабого монстра не вывалится и средненького даггера. Чем выше уровень скилла, тем больше шансов достать хоть что-нибудь, хотя в партии варвар с раскачанным Find Item может оказаться исключительно полезен.

Battle Cry. Бесстрашный крик, который уменьшает защиту оппонента (сильнее, чем Taunt) и существенно понижает Damage монстра (угу, у тебя тоже будут дрожать руки после такого крика). Повышение скилла ведет к уменьшению защиты и Damage оппонента.

Battle Orders. Увеличивает максимальную ману, жизнь и стамину для всей партии на короткое время. Мы не нашли этот скилл особо используемым. Он очень специфичен и требует моментального варианта восполнения энергии и маны. С ростом уровня повышается срок действия и соответствующие максимальные значения.

Grim Ward. Последнее из "труполюбских" умений варвара. На некоторое время превращает убитого монстра в путающий тотем, который заставляет монстров убегать на определенное расстояние. Чем выше уровень — тем дальше убегают напуганные чудища. Как уже упоминалось, это очень полезно, чтобы поправить здоровье или восстановить растраченную ману в пылу жаркой битвы.

War Cry. Единственное заклинание, которое наносит прямые повреждения противнику. А также оглушает его на некоторое время. К сожалению, действует только на находящихся в непосредственной близи оппонентов. Повреждения, впрочем, тоже не особенно велики, хотя они и растут с ростом скилла.

Battle Command. Один из наиболее приятных Боевых Кличей. На небольшое время повышает все скиллевелы для всей партии. Возможно, это и баг, но в момент, когда действие крика кончается, стамина у варвара на короткое время перестает падать. С ростом уровня растет длительность умения.

НЕКРОМАНТ

Еще один новый класс, введенный в Диабло2 — некромант. Попробуйте угадать с трех раз, кого именно мы выбрали, запустив игру первый раз для ознакомления? Совершенно верно, Некроманта! Этот персонаж по стилю игры не похож более ни на кого, а посему сравнивать его не с кем. Мы расскажем о нем безо всяких сравнений. Перед Некромантом в его развитии лежат два пути: он может заставлять воевать за себя орды всевозможных монстров или может специализироваться в весьма неприятных атакующих заклинаниях. НО!.. Даже если вы решили использовать его магические способности, все равно вам никуда не деться от хотя бы небольшого развития умений создавать бессмертных соратников. Для того, чтобы, например, взорвать труп поверженного противника, сначала "этого самого" противника надо перевести в состояние "этого самого" трупа. А для того, чтобы оживить мощного монстра себе в поддержку, его, как вы понимаете, тоже необходимо сначала убить. Знания Некроманта делятся на три группы: Curses, Poison and Bone Spells и Summoning Spells. Как явствует из названия, последняя группа и отвечает за вызов всякой пакости. Своему эскорту оказать поддержку напрямую Некромант не может: он не умеет лечить или ставить на монстров охранные заклинания. Зато он может обезопасить сопровождающих его Скелетон Магов, поставив между ними и противником Стену из Костей, или заключить самого мощного бойца противника на время в Костяную Тюрьму. Кроме того, у него существуют пассивные скиллы, усиливающие характеристики боевого охранения. И, наконец, существуют проклятья, ослабляющие противника или позволяющие свите восполнять жизнь за счет убитых врагов.

Человеку, который обладает хорошим опытом игры в Diablo, мы очень рекомендуем попробовать поиграть за Некроманта. Тем более, что его атакующие заклинания, на наш взгляд, несколько мощнее, чем у магички. Мы получили немало удовольствия, используя врагов в основном против них же самих. С другой стороны, весьма интересной кажется идея побороться с силами Зла представителем не очень-то доброй половины магической братии. Бей врага его же оружием (с) граф Рымникский.

Проклятья

Amplify Damage. Проклинает группу врагов, увеличивая полученный ими немагический ущерб. Очень удобно вначала скастовать Amplify Damage на врагов, к которым в это время уже подходят ваши скелетоны. С ростом уровня растет накрываемая площадь и длительность заклинания.

Dim Vision. Уменьшает радиус обзора группы монстров, подвергшихся заклинанию. Этот скилл мы практически не использовали. Так, взяли, чтобы был. С повышением уровня, увеличивается площадь и время действия.

Weaken. Монстры становятся слабее и наносят гораздо меньше повреждений вам и вашим соратникам. Рост уровня — увеличивается площадь и время действия.

Iron Maiden. Чудища, подвергшиеся данному заклятью, нанося повреждения другим, получают повреждения сами. Причем обратный существенно превышает нанесенный ими. С ростом уровня как и во всех других скиллах растет продолжительность действия, площадь и пропорция возвращенных повреждений.

Terror. Заставляет группу монстров разбегаться в панике. Это заклинание полезно применить, если ваши бойцы влипли в передрягу. Скелетоны, Големы и оживленные вами монстры продолжают атаковать убегающего противника. Рост уровня — все то же самое, площадь и время.

Confuse. д действием заклинания, враги атакуют случайную цель. Гораздо полезнее применять это заклинание, не имеющих дистанционной атаки. Воины, к примеру, в большинстве случаев начинают месить друг друга, а вот маги и лучники могут доставить неприятности. Увеличение уровня скилла — площадь и время.

Life Tap. Повреждения, нанесенные проклятому монстру, возвращаются атакующему в виде жизни. Рост уровня повышает радиус и время, а также постепенно повышает процент отнятой жизни.

Attract. Монстр, в которого попало это заклинание, становится целью, на которую бросаются все рядомстоящие. Это проклятье не может быть снято до тех пор, пока монстр не умрет или не кончится время действия. Повышение уровня — повышение длительности заклинания.

Decepify. Это проклятье делает врагов медленными, слабыми и увеличивает наносимые по ним повреждения. Фактически, это комбинированный Amplify Damage, Weaken плюс "неглубокая заморозка".

Lower Resist. Понижает способность противника сопротивляться магии, параллельно увеличивая урон, получаемый противником от магических атак. ВНИМАНИЕ: это проклятье понижает максимальное сопротивление противника-человека.

Ядовитые и костяные заклинания

Teeth. Выплевывает пачку зубов в противника. С ростом уровня увеличивается количество зубов и урон, наносимый каждым из них.

Bone Armor. Вызывает вокруг Некроманта Костяную Броню, которая абсорбирует немагические повреждения. Заметим, что это странное заклинание. Вызванный однажды армор не пропадет до тех пор, пока его не разрушат атаками. Если вы ведете себя настолько осторожно, что ваш персонаж вообще не получает повреждениий (хе-хе, покажите мне такого человека), то у вас есть шанс продемонстрировать свою одежку самому Диабле. С ростом уровня скилла растет количество абсорбируемых повреждений.

Poison Dagger. Это заклинание применяется только тогда, когда Некромант вооружен кинжалом. При нанесении удара кинжалом, к повреждениям добавляется и магический яд, медленно, но верно убивающий противника. Рост скилла — повышается Poison Damage, время действия яда, Attack Rating.

Corpse Explosion. Превращает труп противника во взрывное устройство. Взрыв наносит урон всем монстрам, находящимся возле трупа. Чем выше уровень, тем выше радиус взрыва и пропорции наносимых повреждений. Это заклинание очень удобно, если вы умудрились убить противника в центре большой группы. В принципе, это вполне возможно с помощью Bone Spear.

Bone Wall. На время создает непроходимый барьер из костей. За ним можно спрятать своих магов на время, пока они не ослабят противника. Можно поставить в узком проходе, не давай врагу пройти. С ростом уровня, увеличивается толщина прочность стены.

Poison Explosion. Аналог Explosion Corpse, но вместо огня разбрасывает яд, который медленно местных монстров в могилу. Соответственно, с ростом уровня растут повреждения, наносимые ядом и время его действия.

Bone Spear. Вызывает Костяное Копье, которое летит и насаживает на себя врагов, причем, после попадания в одного монстра и если на пути окажется другой, то и ему будут нанесены повреждения. Рост уровня — растут повреждения.

Bone Prison. Создает вокруг противника клетку из костяных стен, как у Bone Wall, но вокруг противника. При росте — аналогично Bone Wall.

Poison Nova. Великолепное по своей сути заклинание массового действия. Наносит огромные ядовитейшие повреждения, разлетаясь кольцом от Некроманта. Рост уровня влечет за собой повышение Poison Damage и время действия яда.

Bone Spirit. Заклинание типа "fire & forget". После произнесения заклинания можно быть уверенным, что мана не потрачена зря. С ростом уровня очень сильно возрастает Damage.

Заклинания вызова

Skeleton Mastery. Пассивное умение. Увеличивает жизнь и Damage созданных или оживленных соратников. Рост уровня — высокая жизнь, урон и качество андедов.

Raise Skeleton. Позволяет таскать за собой все больше и больше оживленных тобою скелетов. Рост уровня — рост максимального количества.

Clay Golem. Создает Голема из глины. Он дерется на вашей стороне, пока его не убьют. А убьют его, поверьте, не скоро: големы очень жирные, хотя и наносят небольшие повреждения. Рост уровня — большой прирост жизни голема и небольшой прирост Damage.

Raise Skeletal Mage. Аналогично Raise Skeleton, поднимает магов. Маги поднимаются случайным образом. Если вдруг нужно сколотить команду определенных магов, то ненужных можно ансуммонить с помощью умения Unsummon.

Golem Mastery. еличивает скорость передвижений и жизнь всех големов. Чем больше уровень, тем больше жизни и тем быстрее големы бегают.

Blood Golem. Создает голема, который делит с Некромантом жизнь, украденную у противника и полученные повреждения. Вообще говоря, этот голем довольно опасная штука. Если его забивают, даже стоящий в отдалении от битвы маг, чувствует всю прелесть тумаков на собственной шкуре. С другой стороны, если голем тузит слабого противника, то Некромант поправляет пошатнувшееся здоровье. Повышение уровня повышает процент украденной жизни и наносимого противнику ущерба.

Iron Golem. Трансформирует металлический предмет в голема, который получает свойства этого предмета. Лучше всего трансформировать Kite Shields — получаются зверюги с крутой защитой. С ростом уровня голем изменяется качественно.

Summon Resist. Пассивный скилл. Увеличивает сопротивляемость к магии всех вызванных созданий. С ростом уровня повышается процент сопротивляемости.

Fire Golem. Создает Голема, который трансформирует полученные от огня повреждения в жизнь. Рост уровня — рост соотношения возвращенной жизни и увеличивает повреждения, наносимые противнику.

Revive. Возвращает к жизни монстра и превращает его в соратника на некоторое время. Самое, пожалуй, выдающееся оружие Некроманта в борьбе с мировым Злом. Первый уровень скилла — 180 секунд. При росте уровня поднятые монстры становятся гораздо круче, чем их прообразы, а также увеличивается максимальное количество монстров, которых можно оживить.

АМАЗОНКА

В своей тактике ведения боя амазонка во многом похожа на неопытную колдунью, которая не доросла до заклинаний массового поражения 24-го уровня. Некоторые умения воительницы почти полностью скопированы с заклятий волшебницы. Та же молния, например. Ледяная стрела — аналог Ice bolt, а огненная — Fire bolt. Запас маны у амазонки конечно меньше, но зато и ее умения стоят дешевле, чем у колдуньи. Даже если закончится мана, то все равно можно нашпиговать врага обычными стрелами. Обычная колдунья без маны почти обречена на поражение. Вдобавок, амазонка, в силу умений и способностей, не так сильно боится рукопашной, как магичка.

Амазонке доступно несколько пассивных боевых умений, которые делают ее выстрелы более убийственными. При этом, если тактика магички в начале основана на трате

лишних, пока не нужных очков навыков в большинстве своем на Warmth, то у лучницы более богатый выбор. Она может развивать Critical Strike, Avoid, Dodge, Penetrate и тому подобные пассивные навыки, которые очень сильно облегчают жизнь.

Амазонка, в отличие от магички, по определению не должна даже пытаться развиваться сразу в трех разделах умений. Она должна выбрать один из трех типов оружия (копья, метательные копья — Javelins и луки/арбалеты) плюс развивать так необходимые ей пассивные способности и магию. Советуем вам пойти на луки и арбалеты: во-первых, они дают больше тактических преимуществ, например, позволяя замораживать врага, что принципиально невозможно вооружением из других разделов. Во-вторых, атаковать стрелами все же удобнее, чем метательными копьями, хотя бы тем, что стрелы дешевле, их можно больше унести за раз (до 250 штук в одном колчане) плюс они чаще находятся в путешествиях.

Копья и метательные копья

Jab. Несколько быстрых ударов копьем. Причем каждый удар получается хуже предыдущего. Хорошая штука на ранних этапах, но потом заменяется более мощными вещами.

Poison Javelin. Метательное копье не только наносит обычный урон, но и отравляет врага. Очень классный навык для любителей метательный копий, если слишком долго ждать до 30-го уровня, когда станет доступен навык Lightning Fury. Против медленных, но живучих тварей.

Power Strike. Копье при попадании наносит не только обычный урон (дополнительно увеличивая шанс попасть по врагу), но и добавляет повреждения молнией.

Impale. Врагу наносится приличный урон, но при этом есть шанс, что оружие потеряет в показатели своей прочности. Больше единички вкладывать вряд ли имеет смысл.

Lightning Bolt. Вместо метательного копья во врагов вылетает обычная молния, как и у магички. Хороша против нескольких целей, против одиночек на ранних этапах эффективнее Poison Javeline, так как наносить такой же урон одиночному монстру, но есть меньше маны.

Charged Strike. Добавляет урон молниями к атаке и выпускает стаи электрических разрядов. Очень хорошая вещь для поклонников копий.

Plague Javelin. Почти то же, что и Poison Javelin, но только действует не только на одну цель. Облако яда распространяется и на соседей. Против толп монстров. Если враг один, то лучше переключиться на Poison Javelin.

Fend. Быстрая атака нескольких стоящих рядом целей. При этом увеличивается урон и шанс попасть по врагу.

Lightning Fury. Попадая во врага созданная навыком молния разделяется на две и поражает следующие цели. Навык для тех, кто пользуется метательными копьями.

Lightning Strike. При атаке враг получает хороший удар молнией, которая дополнительно летит в находящихся неподалеку существ.

Пассивные способности и магия

Inner Sight. Ослабляет защиту врага и одновременно подсвечивает его. Затраты маны достаточны высоки, но радиус действия относительно велик. Применяется единожды на толпу средних по силе тварей, перед сражением с ними. Небольшая длительность и высокая цена.

Critical Strike. Отличная пассивная способность, которая увеличивает урон от стрел и копий в два раза. Частота срабатывания зависит от навыка. Этот навык полезно довести уровня до третьего.

Dodge. Если враг бьет стоящую на месте амазонку, то существует шанс, что он промахнется. Очень полезный пассивный навык. Особо рекомендуется для героинь, иногда участвующих в рукопашной.

Avoid. Позволяет стоящей на месте амазонке увернуться от вражеской дистанционной атаки. Если повезет. Безумно полезно при перестрелке с вражескими лучниками.

Slow Missiles. В некотором радусе от героини начинается замедление всех вражеских стрел. Не очень классно, если у героини прокачен Avoid. Если же последнее неразвито, то имеет смысл взять. Только учтите, что Avoid — пассивный навык (не ест маны и действует автоматически), а Slow Missiles — надо включать самому и еще смириться с затратами магии.

Penetrate. Увеличение шанса попасть по врагу обычными стрелами. Имеет смысл вложить пару очков, если не особо увлекаться использованием огненных и ледяных стрел, которые всегда попадают.

Decoy. Создание персонажа-обманки, с помощью которого амазонка обманывает врагов. Пока они носятся за иллюзией, героиня расстреливает тварей с расстояния.

Evade. С этой пассивной способностью у амазонки появляется шанс уклониться от удара во время того как она идет. Как и Avoid чрезвычайно хороший навык, благодаря своей пассивности.

Valkyrie. Мощный союзник амазонки, который вызывается этим заклятием, очень хорошо действует в качестве прикрытия, щита, пушечного мяса, наконец.

Pierce. Пассивная способность, которая дает дистанционным атакам шанс пробить свою первую цель и попасть в следующего, стоящего сзади, монстра. Хороша против толп больших монстров, в узких коридорах или проходах.

Луки и арбалеты

Fire Arrow. К стандартным повреждениям наносимыми стрелами прибавляется еще и урон Огнем. Больше единички вкладывать не имеет смысла, так как потом пойдут еще более убойные заклятия, схожие по действию.

Magic Arrow. С помощью магии создается стрела и посылается во врага. При всем, при том стрелы не тратятся, что очень приятно. Можно даже стрелять, не имея в руках и в инвентаре ни одной стрелы! Слабенько, но полезно, если запасы стрел подходят к концу.

Cold Arrow. Замораживающие стрелы отлично подходят против быстрых тварей. Выстрелил и переключайся на более убойные огненные стрелы. По мере необходимости (как только тварь разморозится) операцию повторить.

Multiple Shot. Вместо одной стрелы в противников летят несколько. Очень полезно против толп врагов и на открытой местности.

Exploding Arrow. Добавляет стреле огненный урон и при попадании взрывается. Урон небольшой, поэтому эффективность стрелы невысока.

Guided Arrow. Создание "умной" стрелы, которая следует за целью или самостоятельно ее находит. Тратит ману, причем неслабо, и особо не помогает. Удобнее целиться самому или пускать стрелы, которые не промахиваются.

Ice Arrow. Не только прибавляет стреле дополнительный урон холодом, но и замораживает (парализует) противника на некоторое время. Безумно полезно против так нелюбимых амазонкой быстрых тварей. С медленными-то она отлично справляется.

Immolating Arrow. Супер-пупер огненная стрела, которая хорошенько прожаривает врагов, вредя им не только в момент попадания, но и в течении нескольких секунд. Обязательно иметь любой лучнице, как только достигнешь 24-го уровня.

Strafe. Героиня посылает одну стрелу в нескольких находящихся неподалеку друг от друга врагов.

Freezing Arrow. Более мощная вариация Ice Arrow. В основном, отличается от нее тем, что замораживает сразу несколько стоящих рядом созданий.

ОГРАНИЧЕНИЯ

В игре присутствуют некоторые ограничения.

Ограничение по скиллам: 20 уровень.

Ограничение по деньгам в инвентори: 10000 помноженное на ваш уровень.

Ограничение по уровням: 99 уровень.

Максимальный депозит: 500000.

В зависимости от качества брони, замедляется движение персонажа.

ЗЕЛЬЯ

Для различных персонажей одни и те же лечебные бутылочки восстанавливают совершенно разное количество маны и здоровья. Вот соотношения:

Antidote. Мгновенно излечивает от яда.

Rejuvenation Potion. Мгновенно восполняет 35% маны и жизни.

Full Rejuvenation Potion. Мгновенно восполняет 100% маны и жизни.

Stamina Potion. Мгновенно восстанавливает выносливость героя.

Thawing Potion. Мгновенно восстанавливает нормальное состояние героя из замороженного заклятиями Холода.

Healing Potion

Название	Варвар	Амазонка/Паладин	Магичка/Некромант
Minor Healing Potion	40	30	20
Light Healing Potion	80	60	40
Healing Potion	120	90	60
Greater Healing Potion	160	120	80
Super Healing Potion	200	150	100

Mana Potion

Название	Варвар	Амазонка/Паладин	Магичка/Некромант
Minor Mana Potion	20	30	40
Light Mana Potion	40	60	80
Mana Potion	60	90	120
Greater Mana Potion	80	120	160
Super Mana Potion	100	150	200

СПОСОБНОСТИ «ИМЕННЫХ» МОНСТРОВ

Aura Enchanted — как и ауры паладина, это есть способность босса распространять на всех монстров поблизости какое-то полезное свойство: увеличение атаки, защиты, скорости или чего-нибудь еще.

Cold Enchanted — атаки монстра наделены силой Холода, которая наносит дополнительный урон и примораживает героя. Умирая, тварь взрывается, нанося дополнительный урон и снова примораживая.

Cursed — если монстр нанесет удар, то он проклянет героя, как это делает некромант. Наиболее часто встречается Amplify Damage.

Extra Fast — существо существенно быстрее двигается и атакует.

Extra Strong — существо наносит больше повреждений за атаку и более живуче.

Fire Enchanted — атаки монстра наделены силой Огня, который наносит дополнительный урон герою. После смерти существо взрывается, разбрасывая кровь и куски мяса.

Lightning Enchanted — очень опасный противник. Мало того, что босс атакует сильнее с помощью силы Молнии, но и он же выпускает сгустки молний (вроде Charged Bolt у магички), которые очень больно ранят. Рекомендуется атака с дальнего расстояния.

Magic Resistant — повышенная устойчивость к магическому воздействию. Магичке придется несладко.

Mana Burn — при попадании по герою монстр забирает часть его маны.

Spectral Hit — к каждой атаке монстра случайным образом добавляется одна из магических сил (Огонь, Холод, Молния, Яд).

ДРАГОЦЕННЫЕ КАМНИ

Всего существует пять уровней камней: (от худшего к лучшему) chipped, flawed, normal, flawless, perfect. Каждый камень может быть вставлен в специально для этого предназначенный щит, шлем или оружие. Такой педмет легко определить по серому цвету названия и подписи socketed в описании

В зависимости от того, куда он был вставлен измениться и добавляемое предмету преимущество.

Chipped Камни

Камень	В Оружие	В Щит	В Шлем
Amethyst	+15-19 Attack Rating	+5-6 to Shield's Defense	+3 Strength
Diamond	+125-129% Damage to Undead	+5-6 All Resistances	+10 Attack Rating
Emerald	4 Poison Damage over 3 Seconds	+10-12 Poison Resistance	+3 Dexterity
Ruby	3-4 Fire Damage	+10-12 Fire Resistance	+5-8 Life
Sapphire	1-3 Cold Damage	+10-12 Cold Resistance	+5-8 Mana
Skull	Steal 1% Life and 2% Mana per hit	Attacker takes damage of 2	Replenish Life +2, Regenerate mana 8%
Topaz	1-6 Lightning Damage	+10-12 Lightning Resistance	+7-9% better chance to find magic items

Flawed Камни

Камень	В Оружие	В Щит	В Шлем
Amethyst	+20-24 Attack Rating	+7-8 to Shield's Defense	+4 Strength
Diamond	+130-135% Damage to Undead	+7-8 All Resistances	+15 Attack Rating
Emerald	5 Poison Damage over 3 Seconds	+13-16 Poison Resistance	+4 Dexterity
Ruby	4-5 Fire Damage	+13-16 Fire Resistance	+9-12 Life
Sapphire	2-3 Cold Damage	+13-16 Cold Resistance	+9-11 Mana
Skull	Steal 2% Life and 2% Mana per hit	Attacker takes damage of 3	Replenish Life +3, Regenerate mana 8%
Topaz	1-7 Lightning Damage	+13-16 Lightning Resistance	+10-13% better chance to find magic items

Normal Камни

Камень	В Оружие	В Щит	В Шлем
Amethyst	+25-29 Attack Rating	+9-11 to Shield's Defense	+5 Strength
Diamond	+136-145% Damage to Undead	+9-11 All Resistances	+20 Attack Rating
Emerald	6 Poison Damage over 3 Seconds	+17-20 Poison Resistance	+5 Dexterity
Ruby	4-6 Fire Damage	+17-20 Fire Resistance	+13-15 Life
Sapphire	2-4 Cold Damage	+17-20 Cold Resistance	+12-15 Mana
Skull	Steal 2% Life and 3% Mana per hit	Attacker takes damage of 4	Replenish Life +3, Regenerate mana 12%
Topaz	1-8 Lightning Damage	+17-20 Lightning Resistance	+14-17% better chance to find magic items

Flawless Камни

Камень	В Оружие	В Щит	В Шлем
Amethyst	+30-40 Attack Rating	+12-14 to Shield's Defense	+6 Strength
Diamond	+146-155% Damage to Undead	+12-14 All Resistances	+25 Attack Rating
Emerald	7-8 Poison Damage over 3 Seconds	+21-25 Poison Resistance	+6 Dexterity
Ruby	5-6 Fire Damage	+21-25 Fire Resistance	+16-19 Life
Sapphire	3-5 Cold Damage	+21-25 Cold Resistance	+16-20 Mana
Skull	Steal 3% Life and 3% Mana per hit	Attacker takes damage of 5	Replenish Life +4, Regenerate mana 12%
Topaz	1-10 Lightning Damage	+21-25 Lightning Resistance	+15-19% better chance to find magic items

Perfect Камни

Камень	В Оружие	В Щит	В Шлем
Amethyst	+41-50 Attack Rating	+15-20 to Shield's Defense	+7-8 Strength
Diamond	+156-165% Damage to Undead	+15-20 All Resistances	+30 Attack Rating
Emerald	9-10 Poison Damage over 3 Seconds	+26-30 Poison Resistance	+7-8 Dexterity
Ruby	6-8 Fire Damage	+26-30 Fire Resistance	+20-25 Life
Sapphire	3-6 Cold Damage	+26-30 Cold Resistance	+21-25 Mana
Skull	Steal 3% Life and 4% Mana per hit	Attacker takes damage of 6-8	Replenish Life +4-5, Regenerate mana 16-20%
Topaz	1-12 or 1-13 Lightning Damage	+26-30 Lightning Resistance	+20-25% better chance to find magic items

СВЯТИЛИЩА

Armor shrine. Увеличивает броню, так что монстры попадают реже, «Your skin hardens»

Combat shrine. Увеличивает шанс попасть по врагу, скорость атаки и наносимый урон. «You feel ready for battle»

Experience shrine. В два раза увеличивает получаемый за уничтожение монстров опыт,«Your experience teaches you well»

Exploding shrine. Вокруг святилища вспыхивает пламя и появляются 8 взрывающихся зелий, «A circle of flame...»

Fire shrine. Посылает во все стороны уничтожающий огонь. Вредит и игроку, и монстрам. «A fiery death»

Gem shrine. Увеличивает крутость случайно выбранного драгоценного камня из инвентаря. Если такого вообще не найдется, создает из воздуха камень плохого качества. «A marvelous gem...»

Health shrine & Mana shrine. Мгновенно восстанавливает жизнь и ману. «You feel healthy»

Mana Recharge shrine. Очень быстрая регенерация маны. «Your spiritual force recovers quickly»

Monster shrine. Превращает ближайщего монстра в уникального полубосса. Нужно, чтобы получить побольше опыта и раздобыть отличную вещь. «Death's advocate approaches»

Poison shrine. Во все стороны разлетается облако газа, а заодно создаются 8 отравляющих зелий. «A circle of death»

Portal shrine. Создает портал в город, который остается на все время игры, не исчезая. «The freedom to go home»

Refilling shrine. Полностью восстанавливает ману, стамину и жизнь

Resist Cold, Resist Fire, Resist Poison, Resist Electricity shrine. Дает максимальную защиту от одного элемента: Холода, Огня, Яда и Электричества, соответственно. «You no longer fear cold, fire, poison, electricity»

Stamina shrine. Выносливость героя не уменьшается. Самое время побегать. «The weight of the world seems lighter»

Well shrine. Колодец. Восстанавливает одновременно жизнь, ману и выносливость. Позволяет сделать два глотка, а затем восстанавливается в течении небольшого количества времени.

СЕТЫ

Сет — это набор определенных вещей, обладающих уникальными и твердо фиксированными характеристиками. Полностью отыскав все вещи, которые составляют набор, вы получите еще особую добавку к характеристикам или иное полезное свойство. Собирание наборов — дело долгое, сложное и не всегда выгодное. Поэтому смотрите на характеристики вещей и плюсы сета и решайте, нужно оно вам или нет.

Angelic Raiment

Half freeze duration, +25 % to all resistances, 40 % better chance of getting magical item.
Angelic Wings — Амулет — 20% damage taken goes to mana, +3 to light radius.
Angelic Halo — Кольцо — replenish life +6, +20 to life.
Angelic Mantle — Кольчуга — 68 defense, enhanced defense, damage reduced by 3.
Angelic Sickle — Сабля — 1-8 damage, 350% damage to undead, +75 to attack rating.

Arcanna's Tricks

Faster cast rate, 5 % Mana stolen per hit, +25 mana.
Arcanna's Flesh — Броня — +2 light radius, damage reduced by 3.
Arcanna's Head — Шлем — replenish life +4, attacker takes damage of 2.
Arcanna's Deathwand — Боевой посох — 25% of deadly strike, +20 life.
Arcanna's Sign — Амулет — 20% regenerate mana, +15 to mana.

Arctic Gear

Cannot be Frozen, 6-14 Cold damage.
Arctic Mitts — Перчатки.
Arctic Binding — Пояс — +40% to cold resistance, +30 to defense.
Arctic Furs — Кожаная броня — 45-60 defense, enhanced defense, all resistances +10%.
Arctic Horn — Короткий боевой лук — +20 attack rating, enhanced damage.

Berserker's Arsenal

Poison Length reduced by 75 %, 4-9 Poison damage over 3 seconds.
Berserker's Hatchet — Топор — 30% bonus to attack rating, 5% mana stolen per hit.
Berserker's Hauberk — Броня — +1 to barbarian skills, magic damage reduced by 2.
Berserker's Headgear — Шлем — +25% fire resistance, +15 defense.

Civerb's Vestments

200 % damage to undead, +15 strength.
Civerb's Cudgel — Скипетр — +75 attack rating, +17-25 max damage.
Civerb's Icon — Амулет — +4 replenish life, +40% mana regeneration
Civerb's Ward — Щит — 47-57% chance to block, 2-4 smite damage, +15 defense.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Если у вас возникли проблемы с квестами, обратите внимание на порядок их решения, представленный в нашем тексте. Следуйте ему — и все будет в порядке.

Act 1 (Rogue Encampment)

С самого начала поговорите с Warriv'ом. Было бы неплохо познакомиться и с остальными.

Den of Evil

Поговорите с Akar'ой. Затем идите в Blood Moor. В первой же локации найдите вход в Den of Evil. Там придется уничтожить всех монстров, причем иногда бывает не один, а два уровня Den of Evil. Вычищать придется на обоих. После этого вернитесь к Akar'e.

Награда: +1 skillpoint

Sister's Burial Grounds

Поговорите с Kashya. Она даст задание убить Blood Raven. Идите в Cold Plains через Blood Moor. Из Cold Plains ведут две дороги: одна из них ведет в Stony Fields, другая — в Burial Grounds. Вам туда. Побродите по округе, пока на вас не нападет стреляющая дама. Она-то и есть Blood Raven. Убив ее, возвращайтесь к Kashya. Кстати, там же, на кладбище можно найти Mausoleum и Crypt. Внутри каждого стоит по золотому сундуку, из которых высыпаются магические предметы. В дальнейшем вы обнаружите немало таких приятностей и в других локациях.

Награда: напарник в команду

The Search of Kain

Снова побеседуйте с Akar'ой. Найдите Underground Passage. Он находится в Stony Fields. Кстати, обратите внимание на группу камней, стоящих где-то в этой локации. Очень скоро мы к ней вернемся. Идите по подземелью до Dark Wood (по ходу дела можно поискать золотой сундук на втором уровне). Найдите Tree of Inifuss. Кликните на нем — выпадет Scroll of Inifuss. Возвращайтесь к Akar'e.

Она расшифрует смысл свитка, и теперь его можно прочитать (правым кликом). В нем ясно видна последовательность нажатия Kairn Stones для того, чтобы попасть в Тристрам. Kairn Stones — это та самая группа камней, которую мы видели в Stony Fields. Нажимайте камни в правильной последовательности. Откроется портал.

Пройдя через него, вы попадаете в Тристрам, где вас ожидает увлекательная встреча с NPC из первой части Diablo. Гризволд, похожий на Бутчера (помните, как бегали от мясника по всему второму уровню первого лабиринта?); Декарт Кейн в клетке, из-за которого началась наша экспедиция; и, наконец, мертвое тело Вирта, которое нам пригодится позже. Кликните на клетке. Кейн поставит портал и уйдет в Rogue Encampment. А вам предстоит выдержать драку с толпой монстров, захвативших Тристрам. Пришла пора вернутся за наградой. Для этого перемещайтесь в Encampment (можно и через портал) и поговорите с Акарой и Кейном. Отныне Декарт станет абсолютно бесплатно идентифицировать все магические предметы, найденные вами по ходу скитаний.

Награда: кольцо, сгенеренное случайным образом

The Forgotten Tower

Находясь в Stony Field, нужно поискать The Moldy Tome, в котором написано о злобной Countess, которая живет в Black Marsh в руинах башни. Попасть в Black Marsh вы можете через Dark Wood. Там вам надо разыскать разрушенную башню. Под башней находится разветвленная сеть подземных ходов. В самом низу подземелья прописана Countess со сворой DarkStalker'ов. Целью квеста является лишение почтенной дамы про-

Cathan's Traps

Fast cast rate, magic damage reduced by 3, +20 mana, +60 attack rating, all resistances +25.
Cathan's Seal — Кольцо — 6% life stolen per hit, damage reduced by 2.
Cathan's Sigil — Амулет — attacker takes lightning damage of 6, fast hit recovery.
Cathan's Visage — Маска — 25% to resist cold, +20 mana.
Cathan's Mesh — Кольчуга — requirements -50%, +15 defense.
Cathan's Rule — Боевой посох — +1 fire skills, +10 max fire damage.

Cleglaw's Brace

35% crushing blow, 6% mana stolen per hit, +50 defense.
Cleglaw's Pincers — Перчатки — slows target by 25%, knockback.
Cleglaw's Claw — Щит — 25% chance to block, 2-3 smite damage, poison length reduced by 75%, +17 defense.
Cleglaw's Tooth — Меч — +50% deadly strike, 30% bonus to attack rating.

Death's Disguise

40% bonus to attack rating, all resistances +25, +10 minimum damage.
Death's Touch — Меч — 4% life stolen with each hit, enhanced damage.
Death's Guard — Пояс — 22 defense, 4 can not be frozen, +20 to armor класс.
Death's Hand — Перчатки — poison length reduced by 75%, poison resist 50%.

Hsarus Defense

Cannot be frozen, lightning resist +25, +5 maximum damage.
Hsarus' Iron — Пояс — cold resist 20%, +20 to life.
Hsarus' Iron Fist — Щит — successful blocking: 25%, damage reduced by 2, +10 to strength
Hsarus' Iron — Сапоги — fast run/walk, fire resist 25%.

Infernal Tools

20% open wounds, 20% bonus to attack rating, +1 necromancer skills.
Infernal Buckle — Пояс — +25 defense, +20 life.
Infernal Torch — Посох — +1 to all necromancer skills, -8 min damage.
Infernal Cranium — Шлем — 20% damage taken goes to mana all resistances +10%.

Iratha's Finery

Increases ceiling on all resists by 10, all resistances +20, +15 dexterity.
Iratha's Cord — Пояс — -25 defense, +5 to min damage.
Iratha's Coil — Корона — +30% to lightning resistance, +30% to fire resistance.
Iratha's Cuff — Перчатки — half freeze duration, +30% to cold resistance.
Iratha's Collar — Амулет — poison length reduced by 75%, +30% to poison resistance.

Isenhart's Armory

35% bonus to attack rating, 5% life stolen per hit, all resistances +20.
Isenhart's Horns — Шлем — damage reduced by 2, +6 dexterity.
Isenhart's Case — Доспех — magic damage reduced by 2, +40 defense.
Isenhart's Parry — Щит — attack tages 4 lightning damage, +40 defense.

Milabrega's Regalia

+2 paladin skills, +2 light radius, 8% life stolen per hit, poison resist +15.
Milabrega's Diacem — Корона — +15 to mana, +15 to life.
Milabrega's Orb — Щит — +25 defense, +20% of getting a magical item.
Milabrega's Robe — Старинная броня — damage reduced by 2, attack takes.
Damage of 3 Milabrega's Rod — Скипетр — +1 to paladin skills, enhanced damage.

писки на занимаемой территории. Не забудьте обратить внимание на сундук, который откроется после убийства Countess.

Награда: сундук с кучей золота и какой-нибудь магической приятностью

Tools of the Trade

Возвращайтесь в Rogue Encampment и поговорите с Charsi — кузнецом. Она попросит принести ей молот Horadric Malus, который спрятан в Monastery Barracks. Из Black Marsh идите в Tamoe Highland. На востоке вы найдете вход в Монастырь — Monastery Gate. Далее вам предстоит зачистить локацию Outer Cloister. Идите в Бараки. Где-то в глубине Бараков находится стойка, с которой вам надо стянуть пресловутую кувалду. Только учтите, что рядом ошивается жирный кабан по имени The Smith. Хватайте молот и возвращайтесь к Чарси. Квест практически выполнен. Теперь у вас откроется опция Imub — возможность единожды превратить один немагический предмет в rare item. (Для этого перетащите предмет в открывшийся слот и нажмите OK). Но эту возможность лучше приберечь на потом для улучшения характеристик какой-нибудь немагической, но вполне приличной брони вроде Full Plate или Ancient Armor.

Награда: Imub

Sisters to the Slaughter

Поговорите с Кейном. Он скажет, что в глубине катакомб Монастыря живет Andriel — первый босс, защищающий Diablo. Он же, по совместительству, главный злодей Первого Акта. Возвращайтесь в Бараки и найдите вход в подземную тюрьму (Jail). Затем вам предстоят три уровня Jail, Inner Cloister и Cathedral. В последнем уровне прямо посередине в полном одиночестве стоит именной монстр по имени Bone Ash — мощный скелетон-маг, который представляет некоторые проблемы для любого персонажа. Замочив Эша, вы наконец доберетесь до Катакомб. Андриель ждет вас на четвертом уровне. Она обожает кастовать Poison Nova, снося скелетонов Некроманта. То есть, ситуация такая: к ней всегда приходишь слишком слабым, так что с этим боссом придется повозиться. Так что было бы неплохо побегать по округе и добить монстров, дабы набрать хоть немножко экспы. После убийства Андриель появляется портал в Rogue Encampment. Поговорите с Кейном, с Kashya и Warriv'ом.

Награда: доступ в Act 2

Act 2 (Lut Gholein)

Поговорите с Jerhyn. После этого отправляйтесь знакомиться с городом. Поговорите со всеми подряд, изучите окрестности.

Radament's Lair

Этот квест даст Atma. Нужно убить вконец одичавшего некроманта по имени Radament. Он живет в канализации под городом, куда есть два входа. На внешней стороне южной стены и в северной части города, под потайным люком. В любом случае вам придется спуститься до третьего уровня, где вы и обнаружите приятную личность, побрасывающую в вас магию и оживляющую тех, кого вы только что с таким трудом уничтожили. Но усилия воздадутся сторицей: из Радамента выпадет не только полезняшка-другая, но и Book of Skill, которая дает дополнительный скиллпойнт. Обратите внимание на стоящий рядом золотой сундук. Возвращайтесь к Атме.

Награда: скидки в местных магазинах

После разговора с Джерхином вы получите последний квест второго акта (смотри The Seven Tombs).

The Horadric Staff

Выцепленный из сундука возле Радамента, Horadric Scroll, нужно отнести Кейну. Выходим за пределы города — попадаем в Rocky Waste. Обычно возле выхода из города сто-

Sigon's Complete Steel

Damage reduced by 7, 12-24 fire damage, attacker takes 12 damage.
Sigon's Guard — Щит — increased block, +1 to all skill levels.
Sigon's Wrap — Пояс — 20% to fire resistance, +20 life.
Sigon's Sabot — Сапоги — faster run/walk, +40% to cold resistance.
Sigon's Gage — Перчатки — +20 to attack rating, +10 to strength.
Sigon's Shelter — Броня — enhanced defense, +30% to lightning resistance.
Sigon's Visor — Шлем — +3 light radius, +30 mana.

Tancred's Battlegear

Slows target by 35%, 5% mana stolen per hit, all resistances +10, 75% extra gold from monsters.
Tancred's Skull — Шлем — enhanced defense, +40 to attack rating.
Tancred's Weird — Амулет — damage reduced by 2, magic damage reduced by 1.
Tancred's Hobnails — Сапоги — heal, stamina plus 25%, +10 to dexterity.
Tancred's Spine — Полная броня — +40 to life, +15 to strength.
Tancred's Crowbill — Боевая кирка — enhanced damage, +75 to attack rating

Vidala's Rig

Piercing attack, freezes target, enhanced damage.
Vidala's Snare — Амулет — cold resist 20%, +15 to life.
Vidala's Ambush — Кожаная броня — 64-66 defense, +50 defense, +11 dexterity.
Vidala's Fetlock — Сапоги — faster run/walk, +150 max stamina.
Vidala's Barb — Длинный боевой лук — 1-20 lightning damage.

Рецепты для Куба хорадримов

ПРЕДМЕТЫ	*РЕЗУЛЬТАТ СМЕШЕНИЯ*
2 колчана стрел	1 колчан болтов
2 колчана болтов	1 колчан стрел
1 колчан стрел + 1 копье	1 связка метательных копий
3 Perfect камня и магическая вещь (Броня, Оружие, Украшения)	Рэндомная магическая вещица
2 Topaz + 1 Кольцо	Coral Ring (Защита от молний)
3 любых Mana Potion + 3 любых Heal Potion	1 Rejuvination Potion
3 Камня одного типа и уровня	1 Камень, но на уровень выше
3 Кольца	1 Амулет
3 Амулета	1 Кольцо
6 Камней + 1 Меч	1 Меч с карманами для камней
3 колчана со стрелами	1 связка метательных копий
3 связки метательных копий	1 колчан со стрелами
Все забито chipped камнями	1 Perfect камень
Ядовитое зелье + любое Heal potion	1 Antidote

ит какой-то именно монстр с сотоварищами. Так что иногда может возникнуть проблема выхода из города. В этой локации есть примечательное местечко: Stony Tomb, которое служит входом в подземелье, где можно найти много чего интересного. В любом случае, вам надо идти в Dry Hills. Там есть Halls of the Dead, на третьем уровне которого обнаружится золотой сундук. В нем лежит Horadric Cube, которому будет посвящена отдельная глава. Но сейчас вам нужно идти обратно к Кейну с кубом. Это первый этап выполнения задания.

Теперь нужно идти дальше. За Dry Hills лежит локация Far Oasis. Здесь нужно найти Maggot Lair, натретьем уровне которого сидит матка магготов. Она охраняет золотой сундук, в котором лежит Shaft of the Horadric Staff. При идентификации он окажется Staff of Kings — относительно неплохой посох.

Поговорив с Кейном, идите в Lost City, что за Far Oasis'ом. Через несколько секунд, после того, как вы войдете в Lost City, сработает триггер. Опустится тьма — это начало следующего квеста.

Tainted Sun

Возвращайтесьород и поговорите с Drognan'ом. Он расскажет, что вам нужно уничтожить змеиный алтарь в Claw Viper Temple под Valley of Snakes. Какая удача! А вам как раз туда надо — найти набалдашник (Headpiece) для Horadric Staff. Посему направляйтесь в Долину Змей, что за Lost City. На втором уровне Храма стоит Tainted Sun Altar. Его разрушение приведет к восстановлению солнечного света и даст Top of the Horadric Staff, которое при ближайшем рассмотрении окажется Viper Amulet'ом. Теперь осталось лишь вернуться в город и поговорить с Дрогнаном для окончания квеста.

Возьмите Staff of Kings и Viper Amulet. Положите их в Horadric Cube и превратите в Horadric Staff.

Arcane Sanctuary

Джерхин рассказывает слезную историю о том, что его жен замучали какие-то мерзкие монстры. Соответственно, он разрешил вам войти в дворец и прогуляться по Гарему с целью найти источник проблем. Два уровня Гарема приведут вас в Palace Cellar, где, в центре третьего уровня, обнаружится портал, ведущий в Санктуарий. Там необходимо найти Horazon's Journal. Как только вы нашли журнал, образуется новый квест: Summoner. Нужно убить мощного чувака, ошивающегося вокруг журнала. После чего нужно прочесть Horazon's Journal (рядом должен появиться красный портал в Каньон Магов) и выходить в город. Теперь вы выполнили аж два квеста и получили подсказку для третьего: обратите внимание на данный вам квест The Seven Tombs. Поговорите с Атмой.

The Horadric Staff и The Seven Tombs

Возвращайтесь к красному порталу и переноситесь в Canyon of the Magi. В этом каньоне расположены входы в семь склепов. Возле каждого входа нарисованы некие значки. У каждой могилы — свой. Правильная могила — это та, знак которой совпадает со значком у вас на экране квеста. Заходите туда и начинайте зачистку местности. Нужно найти Orifice — светящийся круг, он был показан на картинке, когда вы разрушали алтарь в Храме Змей. Нажмите на круг и появится отдельный слот, в который следует вставить Horadric Staff. Здесь заканчивается квест The Horadric Staff. Из посоха в стену ударит мощный луч и откроет проход в Talrasha's Chamber.

Как только вы войдете внутрь, на вас бросится таракан-переросток — Duriel. Биться с ним не очень просто, но как только вы с ним справитесь, идите по проходу и встретите ангела по имени Tyrael. Поговорите с ним, и он поставит портал в Lud Halein. Возвращайтесь и поговорите с султаном Джерхином. Преисполненный благодарностью, он предложит поболтать с Meshif'ом, мореходом. Теперь вы можете попасть в Act 3, используя опцию Sail East в разговоре с Мешифом. На этом заканчивается квест The Seven Tombs.

УНИКАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Предметы в Diablo 2 гораздо более разнообразны, чем в первой части. Они бывают обыкновенные, socketed, магические, редкие (rare) и, что представляет наибольший интерес, уникальные (unique). Из уников максимальную ценность представляет, с нашей точки зрения, оружие. Которое мы здесь и приводим.

Axe of Fechmar

Тип: Large Axe
Класс: Axe
Рук нужно: 2
Damage: 10-21
Durability: 150
Required strength: 35
Attack rate: Fast
Свойства:
Freezes target
+2 to light radius
Enhanced damage
Cold resist 30%

Bane Ash

Тип: Short Staff
Класс: Staff
Рук нужно: 2
Damage: 1-5
Durability: 100
Attack rate: Very Fast
Свойства:
Fire resist 50%
Adds 1-5 fire damage
+30 to mana
Increased attack rate

Blacktongue

Тип: Bastard Sword
Класс: Sword
Рук нужно: 2
Damage: 20-28
Durability: 200
Required strength: 62
Attack rate: Fast
Свойства:
Prevents monster heal
Poison resist 50%
Adds 14-18 poison damage over 3 seconds
+10 to life

Blood Crescent

Тип: Scimitar
Класс: Sword
Рук нужно: 1
Damage: 3-8
Durability: 110
Required dexterity: 21
Attack rate: Very Fast
Свойства:
+4 to light radius
Enhanced damage
Resist all 15%
+15 to life

Blood Grinder

Тип: Mace
Класс: Mace
Рук нужно: 1
Damage: 6-15
Durability: indestructible
Required strength: 27
Attack rate: Very Fast
Свойства:
Enhanced damage
Adds 2-7 poison damage over 3 seconds
Faster attack rate
+34 to attack rating

Crushflange

Тип: Mace
Класс: Mace
Рук нужно: 1
Damage: 3-10
Durability: 44
Required strength: 27
Attack rate: Fast
Свойства:
+2 to light radius
Fire resist 50%
+15 to strength
Knockback
150% damage to undead

Deathspade

Тип: Axe
Класс: Axe
Рук нужно: 1
Damage: 11-12
Durability: 120
Required strength: 32
Attack rate: Normal
Свойства:
+10% to attack rating
Hit causes monster to flee
+8 minimum damage

Dimoak's Hew

Тип: Bardiche
Класс: Polearm
Рук нужно: 2
Damage: 4-52
Durability: 250
Required strength: 40
Attack rate: Fast
Свойства:
Enhanced damage
— to defense
+15 to dexterity
Increased attack rate

Dragon Chang

Тип: Spear
Класс: Spear
Рук нужно: 2
Damage: 13-15
Durability: 150
Attack rate: Normal
Свойства:
200% damage to undead
+2 to light radius
+35 to attack rating
+10 minimum damage

Act 3 (Kurast)

Возле места твоего прибытия стоит Hratli, поговорите с ним. Как обычно, обойдите поселение и поговорите со всеми. Не забудьте поболтать с Кейном. Идите в Spider Forest. Здесь вы догоните Dark Wanderer, после чего он исчезнет, а на его месте появится толпа Flash Beast'ов.

The Golden Bird

Идите далее по лесу (спускаясь иногда и под землю), пока в какой-то момент вы не найдете группу монстров, среди которых будет одно именное чудовище. Из него выпадает Jade Figurine, после чего, собственно, и начинается квест. Эту статуэтку сначала надо показать Кейну, а потом Мешифу. Последний, оказавшись страстным коллекционером, поменяет Jade Figurine на Golden Bird. Золотую Птицу нужно показать Кейну, который, в свою очередь, отправит вас с ней к местному алхимику по имени Alkor. Отдав Алкору статуэтку, и поговорив с ним в следующий раз, вы получите Potion of Life (по правому клику перманентно добавляет +20 Life).

Награда: Potion of Life

Blade of the Old Religion

При блуждании по болотно-подобным джунглям, в одном из мест вам попадется объект под названием Gidbinn — что-то вроде алтаря. Если кликнуть на нем мышкой, он загорится, и через некоторое время появится группа монстров, один из которых несет с собой уникальный кинжал с таким же названием — Gidbinn.

Этот кинжал нужно отнести Ормусу в Kurast Docks. Затем поговорите с Asheara, она даст в помощь вам мага.

Награда: случайно сгенеренное rare- или unique-кольцо и маг-напарник

Khalim's Will

Если теперь поговорить с Кейном, после выполнения первого квеста, то он расскажет душещипательную историю о том, что, заключенный в тюрьму Мефисто, контролирует Верховный Совет. И лишь единственный Халим противился его воле, за что его и убили, разделив при этом на запчасти. Оные разбросаны по всему Кураcту, и вам предстоит собрать их все и соединить вместе. А конкретно вас будет интересовать: глаз, мозг, flail. *Khalim's Eye* вы найдете в Spider Cavern, что посреди Леса Пауков.

Khalim's Brain находится во Flayer Dungeon. Данная локация доступна из Flayer Jungle, куда можно попасть через Great Marsh. Затем нужно найти *Khalim's Heart*, которое возлежит где-то в Канализации под Kurast Bazaar. Чтобы попасть в Kurast Bazaar из Flayer Jungle, нужно миновать Lower Kurast.

Кстати, войти в Sewers можно и из Upper Kurast. Внизу придется немного поработать ассенизатором и вычистить всю канализацию, пока вы не наткнетесь на Sewer Lever, который откроет Sewer Stairs. Лестница ведет на второй уровень, где, под охраной всяческих водных червяков, стоит золотой сундук. В нем-то и находится искомый орган. Теперь, когда вы собрали весь ливер, настала пора озаботиться поисками *Khalim's Flail*. Знаки указывают на то, что обнаружить ее можно в Travincal'е. Те же знаки справедливо предлагают опасаться гнева Верховного Совета (High Council, а не то, что вы подумали). Для того, чтобы попасть в Травинкал, нужно пройти через Causeway.

Там вы наткнетесь на большую тусовку разновсяческих монстров, специально продуманных так, чтобы создать любому персонажу достаточно много проблем. А на закуску остается Верховный Совет, состоящий из отборных монстряк, которые с удовольствием уничтожат очередного героя-неудачника. Соответственно, когда High Council искрошен в капусту, среди вещей вы найдете *Khalim's Flail*.

Положите все четыре предмета в Horadric Cube и трансмутируйте все это в Khalim's Will (воля Халима) — на этом квест считается оконченным. Но это еще не все. Найди-

Gleamscythe
Тип: Falchion
Класс: Sword
Рук нужно: 1
Damage: 7-15
Durability: 160
Required strength: 33
Attack rate: Very Fast
Свойства:
+3 to light radius
+20 to defense
+30 to mana
Increased attack rate

Lance of Yaggai
Тип: Spetum
Класс: Spear
Рук нужно: 2
Damage: 15-21
Durability: 140
Required strength: 54
Attack rate: Slow
Свойства:
Adds 1-40
lightning damage
Resist all 15 %
Attacker takes damage of 8

Raven Claw
Тип: Long Bow
Класс: Bow
Рук нужно: 2
Damage: 3-10
Durability: indestructible
Required strength: 22
Required dexterity: 19
Attack rate: Normal
Свойства:
Fires explosive arrows
+50 to attack rating
+3 to strength
+3 to dexterity

Gull
Тип: Dagger
Класс: Dagger
Рук нужно: 1
Damage: 2-19
Durability: 60
Attack rate: Fast
Свойства:
— to mana
Adds 1-15 damage
50 % better chance
of getting magical item

Lead Crow
Тип: Light Crossbow
Класс: Crossbow
Рук нужно: 2
Damage: 10-15
Durability: indestructible
Required strength: 27
Required dexterity: 21
Attack rate: Normal
Свойства:
Enhanced damage
Poison resist 30 %
+10 to life
+10 to dexterity

Razortine
Тип: Trident
Класс: Spear
Рук нужно: 2
Damage: 9-15
Durability: 175
Required strength: 35
Attack rate: Fast
Свойства:
Slows target by 25 %
— 0 % target AC
+8 to dexterity
+15 to strength
Greater increase
to attack rate

Knell Striker
Тип: Scepter
Класс: Mace
Рук нужно: 1
Damage: 3-7
Durability: 250
Required strength: 25
Attack rate: Fast
Свойства:
25 % chance
of crushing blow
Poison resist 20 %
Fire resist 20 %
+35 to attack rating
+15 to mana
150 % damage to undead

Pluckeye
Тип: Short Bow
Класс: Bow
Рук нужно: 2
Damage: 4-10
Durability: indestructible
Required dexterity: 15
Attack rate: Fast
Свойства:
+2 to light radius
3 % mana stolen per hit
Enhanced damage
+18 to attack rating
+10 to life

Rixot's Keen
Тип: Short Sword
Класс: Sword
Рук нужно: 1
Damage: 7-8
Durability: 120
Attack rate: Fast
Свойства:
+20 % to attack rating
+2 to light radius
+5 minimum damage
25 % chance
of crushing blow
+25 to defense

те Compelling Orb и разбейте его, взяв в руку Khalim's Will. Воля Халима пропадет, и откроется проход в Durans of Hate. Вот так, совершенно не заметив, мы выполнили еще один квест (**The Blackened Temple**), в котором требовалось расчистить путь в темницу Мефисто.

Lam Esen's Tome

Попав в Kurast Bazaar, вернитесь в доки и поговорите с Алкором. Он попросит обыскать шесть заброшенных храмов в Базаре, Upper Kurast и Causeway — по два в каждой локации. В одном из этих храмов находится Lam Esen's Tome. Чтобы найти храмы, обращайте внимание на лестницы (stair). При нажатии на лестницу, будет открываться проход. Во время всех прохождений мы обнаруживали эту книгу в Ruined Temple, который находится в Kurast Bazaar'e. Но гарантировать это и в вашем случае мы не можем. Если не повезет, придется блуждать по всем шести храмам. Найдя книгу, возвращайтесь в доки к Алкору.

Награда: +5 статпойнтов

The Guardian

Как только вы войдете в Durans of Hate, появится последнее задание третьего акта. Заключается оно в подлом убийстве практически ни в чем не повинного брата Дьяблы — Мефисто. Проживает братишка на третьем уровне, куда довольно легко добраться, но намного сложнее выбраться — предпоследний Главный Босс, как ни крути... Правда, на подходе к Мефисто вам попадется недобиток-другой из Верховного Совета, но это уже мелочи. По сравнению с Ним, Лордом чего-то-там-тоже-плохого. Забиваем Мефисто, забираем Soulstone. Обрати внимание: как только ты убил Мефисто, на площадке, рядом с которой ранее было пустое пространство, появилась лестница. Она ведет к красному порталу, ведущему в Ад. Идите прямо туда. Welcome to dying.

Act 4 (Pandemonium Fortress)

Пройдя через портал, вы попадаете в Pandemonium Fortress, форпост сил Света на границах Ада. Там вы встретите... все того же Кейна (вот, привязался!) и уже виденного ранее англеа Tyrael'a. Поговорите с ним, он даст вам первый из квестов.

The Fallen Angel

Нужно найти в Plains of Despair падшего ангела по имени Izual и освободить его душу, которая захвачена силами Зла. Как освобождать души, не нам вас учить: за время игры вам пришлось освобождать души тысячами. В общем, суть квеста в том, чтобы пройти через Outer Steppes до Plains of Despair, сметая все на своем пути; разыскать Изуала и булавой по башке или магией издалека... После этого, с чувством выполненного долга, возвращайтесь к Тираелу и получайте заслуженную награду.

Награда: +2 скиллпойнта

Hell's Forge

После разговора с Тираэлем поговорите с Кейном. Получите квест, в котором нужно будет разбить Mephisto's Soulstone. Для этого придется после Plains of Despair идти в City of the Damned. Там будет проход в River of Flame, где есть наковальня — Hell's Forge. Охраняется она довольно крутым монстряком по имени Hephasto the Armorer. Уничтожив Оружейника, нужно поднять выпавший из него Hell hammer, проидентифицировать его и взять его в руку. После этого, необходимо подойти к Hell Forge.

Первый клик мышкой избавит вас от Mephisto Soulstone. Несколько следующих нужны для тотального и бесповоротного избавления от камня. Когда от камня полетят души, каждая из них бросит к вашим ногам какой-нибудь камешек. Пара perfect'ов никогда не помешают, верно?

Награда: подарки освобожденных душ

Serpent Lord
Тип: Long Staff
Класс: Staff
Рук нужно: 2
Damage: 2-8
Durability: 100
Attack rate: Fast
Свойства:
— to light radius
Poison resist 50%
Adds 2-37 poison damage over 3 seconds
+10 to mana

Skull Splitter
Тип: Military Pick
Класс: Axe
Рук нужно: 1
Damage: 6-10
Durability: 130
Required strength: 49
Required dexterity: 33
Attack rate: Very fast
Свойства:
Hit blinds target
Regenerate mana 20%
Adds 1-12 lightning damage
+50 to attack rating

The Diggler
Тип: Dirk
Класс: Dagger
Рук нужно: 1
Damage: 6-12
Durability: 100
Required dexterity: 25
Attack rate: Very Fast
Свойства:
Enhanced damage
Cold resist 25%
Fire resist 25%
+10 to dexterity
Greater increase to attack rate

Shadowfang
Тип: Two-Handed Sword
Класс: Sword
Рук нужно: 2
Damage: 8-16
Durability: 220
Required strength: 35
Required dexterity: 27
Attack rate: Fast
Свойства:
— to light radius
5% mana stolen per hit
Cold resist 20%
Adds 5-10 cold damage

Steelgoad
Тип: Voulge
Класс: Polearm
Рук нужно: 2
Damage: 6-20
Durability: 250
Required strength: 50
Attack rate: Normal
Свойства:
30% chance of deadly strike
Hit causes monster to flee
Resist all 5%
+30 to attack rating

Torch of Iro
Тип: Wand
Класс: Mace
Рук нужно: 1
Damage: 2-4
Durability: 75
Attack rate: Fast
Свойства:
+1 to all Necromancer skill levels
6% life stolen per hit
Adds 5-9 fire damage
150% damage to undead

Skewer of Krintiz
Тип: Sabre
Класс: Sword
Рук нужно: 1
Damage: 8-13
Durability: 160
Required strength: 25
Required dexterity: 25
Attack rate: Very Fast
Свойства:
Ignore target's defense
3% mana stolen per hit
+10 to dexterity
+10 to strength
Enhanced damage

Stoutnail
Тип: Spiked Club
Класс: Mace
Рук нужно: 1
Damage: 12-14
Durability: 180
Attack rate: Fast
Свойства:
Magic damage reduced by 2
Enhanced damage
+15 to life
Attacker takes damage of 4
150% damage to undead

Wraith Brand
Тип: Mace
Класс: Mace
Рук нужно: 1
Damage: 6-18
Durability: 60
Required level: 4
Required strength: 27
Attack rate: Fast
Свойства:
5% mana stolen per hit
Adds 2-7 poison damage over 3 seconds
+45 to attack rating
+2 to maximum damage

Идем дальше и видим ангела по имени Hadriel. Он пропустит вас в Chaos Sanctuary. Как только вы войдете в эту, уже последнюю, локацию в игре, наступит время для последнего квеста.

Terror's End

Для того, чтобы покончить с Лордом Ужаса, необходимо вскрыть пять печатей. Они разбросаны по краям Chaos Sanctuary, но найти их не составит никакого труда. Единственное, что может временно воспрепятствовать твоему Последнему Подвигу — это тот факт, что сразу после вскрытия некоторых печатей за ними возникает какой-нибудь крутой монстр с кучей миньонов. Впрочем, все это ерунда. Как только вы вскроете последнюю печать, в центре пентаграммы возникнет Сам Diablo. Великий & Ужасный. Как успокоить его бренную душу — объяснять не будем. Не настолько уж и тяжел этот последний бой. И да пребудет с тобой Сила. Света, разумеется.

P.S. Как только Дьябло повержен, пойдет отсчет времени. За эти несколько секунд нужно успеть собрать вывалившиеся из Лорда Террора предметы и телепортироваться в ближайший город. Казалось бы, на этом игра должна закончиться. Но не тут-то было. Если выбрать персонаж, закончивший игру, и начать новую игру на том же уровне сложности, то можно провернуть интересный трюк, чтобы попасть в секретный уровень **Moo Moo Farm**. Для этого отправляйтесь в первый город — Rogue Encampment. Положите в Horadric Cube книгу Book of Town Portal и Wirt's Leg. После этого нажмите Transmute и откроется красный портал в секретную локацию. Если Ноги Вирта у вас в данный момент нет — ничего страшного. Сходите в Тристрам (благо, тамошние обитатели после Дьяблы будут похожи на орехи) и отковыряйте ногу с тела бедняги Вирта.

За красным порталом вас ожидает встреча с немеряными тусовками Hell Bowie — тупыми постоянно мычащими коровами, вооруженными алебардами. Управляет всеми этими толпами единственный бык — король. Настоятельно рекомендуем вам замочить всех, поскольку из коров высыпается огромное количество gem'ов, хороших магических вещей и иногда попадаются уникальные.

ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт разработчика
http://www.blizzard.com/worlds-diablo.shtml
Официальный сайт по Diablo 2
http://www.blizzard.com/diablo2/
Московский клан фанов Diablo 2
http://mfd-clan.narod.ru/default.html

Ростислав ХАБАРОВ
habarov@igromania.ru

Кирилл ШИТАРЕВ
kroft@newmail.ru

DOGS OF WAR

И животного мира мало...

Разработчик: **Silicon Dreams**
Издатель: **TalonSoft**
Жанр: **RTS**
Требования: **PII-266, 32Mb, 3D уск. (PII-400, 128 Mb, 3D уск.)**

Классическая RTS — это база, деньги, юниты, супероружие — и в итоге Тотальная Аннигиляция всего и вся. Условно-аркадная RTS — это чистый Z, с его малым количеством юнитов, выносящими все и вся. Или вообще — десяток машин, выданных в начале миссии, задание из разряда Mission: Impossible и отеческое пожелание удачного выполнения задания от старпера-адмирала/генерала/президента. Dogs of War — третье. И самое, пожалуй, сложное. Впрочем, в следующем номере будет Ground Control — а это уже многое меняет...

ЮНИТЫ И ТАКТИКА

The Imperial Order

Имперский порядок. Это элитные части, ветераны, присланные Землей на Примус 4 для подавления мятежа. Лучшие образцы техники и самые передовые разработки отданы им. Отсюда и их преимущество, когда дело касается убойной мощи и брони. Непререкаемо и их господство в воздухе.

Пехотинцы бывают вооружены либо пулеметами, либо гранатометами, либо снайперскими винтовками. Первые из них обладают огромной скорострельностью, но вот урон наносят слабый. Несравненно больший вред способны причинить два других оружия. Стреляют редко, однако, дальность стрельбы у них неизмеримо больше.

Броня у солдат никудышная. Так что столкновения с техникой они не выдержат. Но при грамотном использовании, то есть, расстановке их так, чтобы поражали незащищенные тылы юнитов, способны причинить серьезные неприятности.

Для доставки их в целости и сохранности к месту событий желательно использовать **protector** — это своего рода БМП на шесть челоаек.

Легкая техника представлена в имперских войсках корбетами (**corbett**) и спектрами (**spectre**). Первый — это что-то вроде скоростного багги с пулеметом в качестве вооружения. Незаменимая вещь при борьбе с легкими целями противника или, наоборот, с тяжелыми и медленными. Стоит действовать ими по принципу «бей и беги». Спектр — это несколько непонятный механизм на воздушной подушке. Достаточно быстрая машинка. Броня, естественно, никакая. Стреляет ракетой с разделяющейся боеголовкой. То есть, над целью раскрывается своеобразный «зонтик», который накрывает достаточно большую площадь. Однако дальность стрельбы не очень-то и здоровая. В силу такой специфики рекомендуется исключительно для борьбы с группами легко бронированных целей.

В разряде танков занимают особое место **Zwei Plasma Panzer**, самый большой и мощный из доселе известных. Поистине убийца техники противника. Так же существуют **Geezer** и **Zippy**. Эти бронированные представители своего класса, различающиеся не очень сильно, не столь полезны, но как поддержка или передовой отряд вполне сгодятся.

Отдельного упоминания заслуживает **Reaper**. Эта танкетка раскладывает мины, способные поразить целую толпу. Кроме того, лобовая броня у него тоже отличная. Так что если вам мешает севший на хвост противник, то смело зовите «Потрошителя» — мины будут установлены и гад остановлен.

Попадающая к тебе в руки авиатехника — это сантини (**santini**) и грузовой сантини. Сам сантини стреляет быстро, но очень слабо. Пузатого же собрата очень удобно использовать для доставки подразделений к месту разборок. Сбить их могут только специальные юниты, что балансирует их крайне низкую броню защищенность. Как те, так и другие крайне редко попадают тебе в руки, так что особенно рассчитывать на них не стоит.

Кроме этого, иногда тебе в помощь посылают **Rhapsody** — боевые вертолеты, оснащенные ракетами. Потрясающая мощь, которая, к сожалению, не попадает под твое прямое управление (на правах редактора опять же сделаю перекрестную ссылочку на материал по директ и индирект контролю в "Территории разлома" — *прим. ред.*)

В целом, имперские войска разнообразны и представляют большой простор для тактических решений в зависимости от конкретных задач. Однако прежде всего стоит обратить внимание на ВВС. Очень часто враги оказываются незащищенными от нападений с воздуха. Неоспоримо и преимущество бронетехники. Так что при наличии достаточного ее количества, лобовые атаки вполне осуществимы. То же касается и «закованных в броню» оборонительных порядков. Окопавшиеся танки пройти неприятелю будет очень сложно. Ну а если подкрепить своих Рипером, раскидавшим «сюрпризы» на всех путях подхода, то можно смело идти отдыхать.

The Warmnokeys

Наемники, нанятые поселенцами для обороны своей планеты и недавно обретенной независимости. Их вооружение крайне разнообразно.

Пехота, помимо уже упомянутых гранатометов и пулеметов, оснащена мортирами. В отличии от всего другого солдатского оружия, они бьют по навесной траектории. Поэтому крайне эффективны при стрельбе из укрытий или, наоборот, для уничтожения этих самых укрытий.

Для доставки к полю боя живой силы используется **Spume**. Стандартная БМП, аналог имперского Протектора. Тоже на шесть человек, хорошо защищен, но лишен оружия напрочь.

Higgins крайне похож на упомянутый уже Корбетт из армии имперского порядка. Немного тяжелее бронирован и вооружен. Но в целом тоже самое. Благодаря высокой скорости и скорострельности, это идеальная техника для разведки и нападений на легкие цели.

Satan, Stalwart и **Mongrel** представляют тяжелую технику. Самый впечатляющий образец — Сатан. Лобовая броня и наносимый урон у него максимально возможный в игре. Если рядом найдется ремонтная мастерская, то пара-тройка таких танков может удерживать позиции вечно. Однако, боковая броня и броня задняя крайне слабы.

Немного особняком стоит **Fire Monkey**. Кокнретный бульдозер, оснащенный огнеметом. Помимо своих непосредственных, прямых строительных функций по передвижке всего и вся, этот юнит бронирован так, что любой позавидует. В качестве пробивной силы он идеален. Медлителен, но зато если подберется на расстояние выстрела, то превращается в смерть на гусеницах для всех — поток огня выносит кого угодно. Однако если одного выстрела-очереди не хватит, то второго может и не быть вовсе — скорость перезарядки оставляет желать много лучшего.

Лучшее, что есть в армии наемников — это **Guillotine**. Самая дальнобойная и наносящая наибольший урон из всех артиллерийских установок. Если надо разрушить здание или подавить огневую точку, не приближаясь к ней, то это идеальное решение. В ближнем бою гильотины можно списывать со счетов, ибо слабая броня и редкие выстрелы делают их уязвимыми.

Единственное летающее средство у наемников, попадающее под твой контроль — это **Chopper**, то есть простой вертолет. Быстр, уязвим. Из оружия — одни мины. Такие же, как у имперского Рипера. Разница только в том, что Рипер мог выкладывать штук двадцать мин, тогда как в распоряжении у Чоппера не больше пяти. Однако они не менее смертельны и попрежнему при взрыве поражают несколько близко стоящих целей. В сочетании же со скоростью доставки по воздуху это становится по истине грозным оружием.

Противопоставить что-то воздушным нападениям бывает не просто. Имперские войска обладают сравнительно внушительными военно-воздушными силами. Единственная защита — **Missile Ranger**. Легкая машинка, на которой установлены ракеты класса земля-воздух. Одной-двух хватает для уничтожения любой воздушной цели. Однако тебе стоит постоянно приглядывать за этими юнитами. Враг не дремлет и не преминет воспользоваться их незащищенностью.

Наемникам тяжело тягаться с имперскими войсками в прямых столкновениях. Главным образом их сила заключается в уничтожении или нанесении максимального урона противнику еще на подходах при помощи дальнобойной техники. Основной же головной болью может стать авиация врага.

Mantai

Местные полуящеры-полунасекомые сражаются за весьма благородные цели. А именно, освобождение планеты от иноземного вторжения.

Для этого у них в распоряжении есть только свои собственные когти, клыки и панцири. То есть то, что предоставила им эволюция.

Выбор не велик. **Psychoraptor**, **Crashbug** и **Raptor** являются средне бронированными и скоростными созданиями. Очень удобны для налетов на подобные же цели у противника. К сожалению, большинство созданий не обладают какой бы то ни было дальностью стрельбы. Например, тот же рэптор должен подойти вплотную. Это очень неудобно, так как чаще всего больше половины юнитов погибают так и не добравшись до цели, еще на подходах. Поэтому именно при игре за Mantai следует особое внимание уделять рельефу и всевозможным укрытиям.

FireBug — мечта пиротехника. Относительно медлителен, но неплохая броня это компенсирует. Огненное дыхание этого жука крайне эффективно против любых целей. Про слабо бронированные войска противника можно и вовсе забыть. А вот к тяжелой технике лучше бы подобраться с тыла, чтобы успеть разобраться с танками до того, как они развернуться и разнесут в пыль медлительное насекомое.

Rhinoid не поддается описанию вовсе, так как глядя на его круговую защищенность дыхание просто замирает. Если в лоб его взять крайне тяжело, то с других сторон лишь немногим проще. К сожалению, перемещается это бронетанковое создание медленнее всего встречающегося в игре. Но манера «стрельбы» это компенсирует: риноид то ли бьет хвостом и прочими конечностями по земле, то ли пускает пар, не хуже утюга, но суть в том, что поражает он все цели вокруг себя. Будь то наземные или даже воздушные юниты. Урон наносит серьезный, но не очень сильный, что, однако, компенсируется сравнительно быстрой «перезарядкой». Как ни странно, именно риноиды могут пригодится не только как уничтожители групп врагов (ворвавшись в середину такой тусовки он способен аннигилировать всех), но и как отличное средство для прорывов в крепости и уничтожения там построек. Ведь круговая броня дает им возможность сносить выстрелы в спину и продолжать свой путь к намеченной цели. А достигнув ее, уничтожить во что бы то ни стало.

Единственной защитой от воздушных нападений для насекомых стали **Corvoid**. Они слабы до невероятности. Все время пытаются приземлиться, превратившись в цель еще и для наземных юнитов. Вобщем, те еще защитнички. В основном могут пригодится как разведчики. Хотя и тут проку маловато. Одним словом, слабое, но хоть какое-то утешение, когда к тебе пожалуют вражеские сантини.

Насекомые, если честно, могут отдыхать. В том смысле, что если люди соберутся взяться за них как следует, то шансов не будет никаких. Дальнобойных юнитов у Mantai нет. Так что артиллерия вынесет их еще издали. ВВС, прямо скажем, тоже подкачали. Единственное спасение — в скорости и численном преимуществе. Поэтому, играя за них, стоит чаще брать управление в свои руки и, пользуясь рельефом, укрытиями и прочими недоступными пониманию компьютера деталями добиваться успеха.

ПРОХОЖДЕНИЕ

The Imperial Order

Southford bridge capture

- Уничтожить все Guillotine

- Уничтожить все юниты, охраняющие мост

Приступая к игре, запасись терпением заранее — вряд ли найдется хоть одна миссия, которая покорится тебе с первого раза. Первая — не исключение. Тактика лобовой атаки при-

водит к победе лишь в тройке из двух десятков доступных этапов. Хотя можешь попытаться сразу бросить все доступные изначально войска в атаку на охраняющие мост соединения. По крайней мере изучишь тонкости вражеской обороны.

Путь же к победе как обычно заковырист до неприличия. Возьми управление выданным летающим средством (Santini) в свои руки. Гони его по краю карты на север, затем на запад, через реку. Точнехонько к артиллерийской батарее. Здесь придется висеть достаточно долго, расстреливая пушку и грузовики — у сантини слабенький пулемет. Но не беспокойся — никто из врагов и пальцем не пошевелит, чтобы защитить своих. Единственное, грузовики могут попытаться скрыться, если их не изничтожить сразу, что, кстати, совершенно и не обязательно. После расправы можешь оставить само-верто-лет на месте — соваться им в бой не следует, пока не уничтожены оснащенные ракетами юниты противника.

Теперь можешь поступать так, как подскажет тебе твоя кровожадность. Либо бросай своих в атаку на мост (крови будет много, но, учитывая то, что после уничтожения ракетниц сантини будет безнаказанно бороздить воздушные просторы, победа более чем вероятна). Либо подведи на холм неподалеку своих снайперов и медленно, но верно вынеси добрую половину вражин. А уж затем можно и атаковать основными силами.

Search and Rescue

- Спасти уцелевших после падения сантини
- Захватить спектры (spectres)
- Уничтожить конвой

Подбери на борт своего транспортного сантини трех снайперов на месте крушения. Затем аккуратно высади их дальше на востоке на холмах. Оттуда расстреляй охранников-пулемётчиков, охраняющих технику. После этого спектры перейдут под твоё командование. Лучше управлять снайперами вручную, так как компьютер, в своем рвении выполнить твое указание, не всегда отдает себе отчет в том, что не стоит слишком уж близко подбегать к врагу. Но поспешай, провернуть эту операцию нужно как можно быстрее. Тратить время на посадку солдат обратно в летное средство нет никакой необходимости — они больше не понадобятся.

Если ты сделал всё правильно и быстро, то конвой из трех танков стоит на юге в небольшом городке у реки. Они будут там ожидать прибытия транспортника с пехотой с востока. После этого отправятся к крепости, где под охраной небольшого отряда содержатся пленные. Доехать до цели конвой не должен, иначе миссия проиграна. Дальность выстрелов у спектров побольше, но не намного, так что поосторожнее. Но вот точность подкачала. Это еще один повод поторапливаться — броня крепка, а танки быстры.

Победа будет засчитана после уничтожения конвоя и солдат у крепости.

Cloak and dagger

- Уничтожить генератор
- Освободить военнопленных

Наличие в твоем распоряжении лишь одного солдата на момент начала миссии весьма однозначно намекает на необходимость крайней осторожности. Поэтому не следует ломиться прямиком к своим плененным соратникам. Как поется в песне, «нормальные герои всегда идут в обход». С места высади мелкими перебежками отправляйся на север. При этом жизненно важно, чтобы патрули тебя не засекли — если заметят, то обязательно навалятся и затопчут. Чем позднее твое присутствие будет обнаружено, тем больше шансов добраться до искомого генератора. Он, кстати, мало чем отличается от остальных построек. Разве что снабжен соответствующей полоской жизненной энергии. Находится примерно напротив энергетического барьера с твоими товарищами.

Если же все-таки сирена завыла и за тобой погнались, то все равно не теряй надежды. Еще сохранилась вероятность, что тебя спасут твои же быстрые ноги. Компьютерные юниты не слишком сообразительны, так что можешь постараться оторваться от них и затеряться среди зданий. Заодно и генератор расстреляешь.

Со взрывом генератора падут и незримые оковы, сковывавшие твоих соплеменников — смело бери их под своё командование. Тут тебе сообщат, что появились новые задания — сперва уничтожить всех охранников на базе. С таким пополнением это сделать не сложно. Потрудней выполнить последующую директиву руководства: найти источник энергии и уничтожить несколько указанных зданий. Найти саму энергостанцию и нужные постройки элементарно. Они видны на карте, впрочем, так же как и их немалая охрана.

Как только ты со своими подчиненными переберешься через первый мост, к тебе на встречу устремится небольшой отряд противника. Не то чтобы очень уж крутой, но достаточный для причинения значительного ущерба. Предлагаемая тактика такова. Стань у одного края моста и расстреливай выстроившихся по причине узости пути в колонну по одному извергов по мере их подхода. Покончив с этим, отъедь чуть юго-западнее. Там тебя будет поджидать как нельзя более кстати подоспевшая подмога.

Теперь, всем своим войском хитрым, обходным маневром, держась восточнее, то есть подальше от врагов и поближе к реке, заходи в тыл этой самой постройке. И оттуда начинай расстреливать нужные здания. Несмотря на численное превосходство вражеских сил, успеть завершить своё грязное дело не составляет труда.

One fine day

- Достичь базы

Ничто не предвещало беды. Вот лозунг этой миссии. И войск вроде бы дали не мало. И до самой базы добираешься без приключений. Правда, немного настораживали горы трупов по дороге и раздолбанные постройки. Но это же война. А на ней, как известно, по другому и не бывает. Однако это всего лишь начало.

Как только ты достигнешь пункта назначения, тебе радостно сообщат, что следует приготовиться — толпа местной фауны, в лице быстро перемещающихся полуящериц-полужуков вот-вот будет тут. И судя по голодному блеску их фасеточных глаз, они явно не настроены на долгие и продуктивные переговоры. Единственное, что хоть как-то скрашивает все неприятности этого дня, так это вроде бы как исправные пушки. Вернее, они исправные, но какие-то вяловатые и помощью окажутся не ахти какой.

Тут тебе предлагается на выбор несколько вариантов. Можно расставить своих солдат напротив северных ворот на базу — именно оттуда хлынут потоки наступающих. Это неплохой вариант. При поддержке пушек он может даже сработать. Точнее, он даже будет работать, но не очень долго. Число местных насекомоподобных настолько велико, что в сочетании со своей недюжинной скоростью они вскоре прорвутся внутрь. И вот тут-то твоим войскам и наступит конец. Поэтому осмелюсь предложить тебе несколько модифицированный план.

Дело в том, что по условиям тебе надо не перебить всех наступающих, а просто продержаться некоторое время до подхода подмоги. Поэтому как только дела начнут принимать скверный оборот, быстренько сажай пехоты в бронетранспортер и начинай кругами нарезать вокруг базы, спасаясь от преследующих ящеров. С техникой тебе, скорей всего, придётся попрощаться — уберечь ее тяжеловато. Но вот чуть-чуть побегать от врагов в ожидании помощи совсем не сложно. И запомни, это не трусость. А коварный маневр. Стратегическая хитрость. Плановый отход на заранее подготовленные рубежи.

Brick in the wall

- Сохранить более 50 % конвоя

Этот этап ознакомит тебя с основами управления малого, минокладущего, сильно бронированного танчика под гордым и устрашающим названием Reaper. Как только дана команда «Марш!», отправляй второй данный тебе в услужение юнит (Corbett) на север, к мосту. Пусть переезжает на ту сторону и по возможности разделается с медленно подходящей туда пехотой противника. Минёром же мчись впереди конвоя — вскоре покажутся четверо враждебно настроенных встречающих. Их надо остановить. На тебя они обращают внимания мало, так как заняты отстрелом непосредственно конвоя. Так что стоит поторопиться с закидыванием их минами. Лучше это делать самому, вручную, взяв управление Потрошителем на себя. Ком-

пьютер с этой задачей не справится. Помимо закидывания мин непосредственно в противника, можно успеть заминировать пути его движения. Эти пути вычислить не сложно. Как уже упоминалось выше, враги очень сконцентрированы на конвое и будут ехать напрямую к нему.

Как только с этими ребятами будет покончено, тут же отправляй рипера на тот берег, в помощь к корбету, который в этот момент должен как раз разбираться с пехотой. Опять же, в силу их наплевательского отношения ко всему, кроме грузовиков, единственной проблемой будет лишь успеть вовремя.

Не расслабляйся. После уничтожения этой группы, быстро мчись на самый север. Оттуда из ущелья, по дороге вскоре выедет вражеская десантная машина. Ее желательно раздолбать до высадки пехоты. Иначе придется иметь дело еще и со всеми ними. Лучший способ — заранее проминировать путь как следует.

Но и это еще далеко не все. Уже у самой точки назначения, у самого завода на юге города появится еще одна машинка. Опять же с солдатами на борту. Повторяться о методах борьбы смысла нет никакого. Просто поторапливайся.

Однако и это не конец. Сразу за благополучной доставкой конвоя последует новая напасть. На это раз вражьи легиону пойдут с востока штурмом на этот самый городишко. Тебе так же выдадут кое-кого в помощь. Но противник все равно будет слишком силен. Хотя любителям безрассудной храбрости весьма рекомендую броситься в атаку. Для остальных же совет — уходите глубже в город, минируйте дороги, отстреливаясь из глубины кварталов дальнобойной артиллерией.

Night of madness

- Спасти как минимум 80 % солдат

Миссия несложная, но придётся побегать. Необходимо вовремя успеть вывезти разбросанные по всей карте группы пехотинцев в базовый лагерь, спасая их тем самым от незавидной участи быть пожранными местной флорой.

В общем, предлагаемая тактика проста до неприличия. Выданный в начале этапа сантини отправляется осуществлять поддержку с воздуха, уничтожая тех ящероподобных насекомых, которые уж слишком близко подойдут к солдатам. Поскольку враги не могут достать его с земли, то твое воздушное средство может в полной мере наслаждаться безнаказанностью.

Тем временем второй приданный тебе под командование юнит, бронетранспортер, пусть отправляется собирать этих многострадальных пехотинцев. Так как местность крайне пересеченная, то на это уйдет много времени.

Как только в лагере накопится процентов 80 от всех солдат, тебя обрадуют сообщением, что местные твари перешли в решительное наступление. Что они и не применут подтвердить, двинувшись на тебя стройными рядами и колонами. Чтобы облегчить тебе жизнь, на подмогу прибудут несколько груженных грузовых сантини. Немного непонятно, зачем понадобилась такая куча войск, но даренным гранатометчикам в дуло не смотрят. Так что хватай войска и выноси гадов. Для успешного завершения миссии надо разделаться со всеми.

Garrison duty in Cherton

- Защитить гражданских

Перед началом этого этапа тебе предоставят возможность самому подобрать себе войска, в определенных пределах, конечно. Можешь сам пофантазировать, но мой совет таков. Обязательно овладей рипером. Так же не помешают шестеро ракетчиков. На оставшиеся средства можно прихватить легкие машинки. Почему именно так? Сейчас всё станет ясно.

Диспозиция примерно следующая. В город, в центре которого и находятся беззащитные горожане, можно проникнуть с четырех сторон. Именно это, регулярно и с удовольствием и будут проделывать местные жизненные формы, появляясь пачками от трех-четырех до полутора десятков то с юга, то с севера, то с запада, а то и с востока. Главная трудность при этом — успеть перекинуть свои немногочисленные войска к нужному входу, чтобы успеть перестрелять как можно больше гадов еще на подходах. Если они пррвутся внутрь, то гражданские сорвутся с места, начнут беспорядочно метаться по городу и еще больше осложнят и так не простую твою жизнь.

Таким образом, загрузив шестерку ракетчиков в сантини, ты получишь группу быстрого реагирования. Ее рекомендуется сгружать где-нибудь внутри города, неподалеку от атакуемых ворот. Им на подмогу должны успеть и легкие машинки, корбеты. Их лучше ставить снаружи, справа или слева от ворот — как правило прущие напролом монстры не обращают внимания на мирно стоящую чуть поодаль и тихонько постреливающую по ним технику. Очевидно, что ни те, ни другие не обладают достаточной броней, так что при первых же признаках опасности лучше отводить машинки подальше.

А вот кто должен сыграть роль «затычки» так это рипер. Прежде всего, пока атакующие партии невелики, можешь заминировать один из проходов. Мин, к сожалению, ограниченное количество, так что заложить взрывчатку повсюду не получится. Затем же действуй примерно так. Ставь этот танчик в воротах, в самом узком месте. Тогда пехота окажется у него за спиной, относительно прикрытая его мощной лобовой броней, которой, между прочим, динозаврики способны нанести весьма слабый урон. При такой расстановке местная флора предпочитает почему-то тупо атаковать рипер, несмотря на то, что их в это время выносят и все остальные.

Если кому-то из атакующих удалось прорваться, то быстренько загружай пехоту в сантини и перекидывай ее ближе к центру города и к гражданским лицам, организуя там второй рубеж обороны. Так или иначе, но надо продержаться двадцать минут.

По истечении этого времени прибывает несколько боевых вертолетов, которые примутся расправляться с перешедшими в генеральное наступление монстрами. Они со своей задачей справятся. На твоей совести останется лишь отстрел отдельных особей, сумевших прорваться внутрь города.

Big battle

- Уничтожить вражеского командира

На твоих глазах развернется грандиознейшая битва. Компьютера с компьютером. Всеми вражескими юнитами и 99 процентами твоей будет управлять именно он. На тебя же, в лице твоего тяжелого танка, никто не будет обращать внимания. Поэтому, когда созерцание сталкивающихся и рассыпающихся в прах масс металла и плоти тебе надоест, можешь приступать и к активным действиям.

Твоя задача — отыскать вражьего командующего, который восседает на одном из сатанов (Satan) — это тоже тяжелый танк. Найти его сложновато. Таких танков будет как минимум пяток. Придётся поездить и пострелять. Главное, не суйся в пекло — они сами разберутся. Знай себе разыскивай нужную тебе технику, подкрадывайся к ней со спины (в лоб бить будешь долго — броня толстая) и расстреливай.

The Warmonkeys

Creek no paddle

- Как минимум 50% артиллерии должно выжить

Врага не видно, вот что обидно. Твои войска разбиты на две части. Те несколько артиллерийских установок, что расположены на юге, спасти почти не реально. На них очень скоро выходят вражеские соединения. А в ближнем бою от дальнобойной артиллерии не очень много толка. Так что можно их попросту бросить. Хотя рекомендуется несколько растянуть мучения. Одну установку оставить в месте начальной дислокации, две других отвести дальше на восток. Имперские войска набросятся на первую, тем самым став неподвижными мишенями.

Если жалко бросать технику, то можно постараться еще немножко. Отданный тебе под командование вертолет слаб во всех отношениях — и броней и оружием. К тому же его ни за что нельзя терять — это приводит к немедленному проигрышу миссии. Тем не менее, он может пригодится вот в каком плане. Он оснащен минометательным агрегатом. То есть его оружием являются мины. Взяв управление этим летающим чудовищем в свои руки, можно заминировать дорогу на восток. Это неминуемо приведет к большому количеству жертв среди наступающих.

Еще один тактический момент. К вопросу о том, почему не стоит спасать южные пушки. Если враг уничтожит их непосредственно на месте начальной дислокации или до того, как они достигнут небольшого городка на востоке, то они почему-то остановят свое наступле-

ние. То есть попросту станут лагерем в районе этого самого поселка лагерем. Если же попытаться провести три пушки дальше на север, к своим, то вся вражеская армия ринется в атаку, остановить которую вряд ли удастся.

Если все сложилось так, как складывается обычно, то ты уже потерял три южные артиллерийские установки. Теперь у тебя есть только вертолет и еще четыре пушки на севере. Дальнейшая тактика такова. С предельной осторожностью, чтобы не нарваться на ракету, разведываем местоположение противника, а затем полируем его артиллерией. Поскольку дальность выстрела у твоих пушек больше, то с этим возникнуть проблем не должно.

Dockyard brawl

- Освободить технику

- Уничтожить конвертер SL18

Помни, что кратчайший путь — это путь в мир загробный. Так что не стоит сразу после высадки вести своих несчастных пехотинцев прямиком на восток, в лабиринт контейнеров и строительных кранов. Там тебя поджидает группа товарищей, способная огорчить гораздо большее войско. Поэтому ступай на юг, ближе к воде. Там будет дорога на восток, вдоль стены. Прямиком к конвертеру. Вот по ней-то и надо идти.

Конечно же и там тебя поджидают. Но уничтожить несколько быстроногих ящеров, а потом, отступая и отстреливаясь, вынести тяжелобронированного риноида (Rhinoid) — это задача вполне посильная.

Где-то от конвртера должен открыться замечательный вид на ту самую группу встречи. Но теперь, с нынешнего места дислокации их можно перестрелять безболезненно — обойти разделяющие вас водные пространства они вряд ли додумаются. По окончании этой приятной любому кровожадному командиру работу продолжай путь на север и далее по лабиринту к своей технике. По пути будут встречаться отдельные злобно настроенные местные формы жизни. Однако, при достаточной осторожности и это не проблема. Ведь ракетчики бьют далеко и, как правило, без промаха.

Доведя свою армейскую группировку до внушительных размеров освобожденной техникой, можно смело отправляться в обратный путь и выполнять остальные поставленные командованием задачи.

Bridge racer

- Успеть пересечь мосты, пока они не взорвутся

- Спасти профессора

Одна из самых мерзких миссий, на мой неискушенный вкус. Но, как это ни парадоксально, практически не требует пояснений, так как в основном ориентирована на скоростные качества игрока.

Итак, в начале надо освободить бронетранспортер, расстреляв охраняющую его пехоту. Три танка и шесть твоих солдат справятся с этим без проблем. Своих ребят в новообретенном БТРе лучше сразу отправлять в сторону виднеющегося на севере моста — иначе можно не успеть. Танками же стоит взяться за обработку вражеской тяжелой техники и еще одного отряда пехоты, окопавшихся неподалеку от переправы. Если они ринутся за твоими людьми, то так даже буде лучше — подставят спину. А там, как известно, броня-то потоньше будет.

На втором острове дела обстоят посерьезнее. На главенствующей высоте стоит артиллерийская батарея. Если с твоими танками к этому времени случилось непоправимое, то транспорт может относительно безболезненно проскочить до следующего моста. Это можно сделать либо незаметно прокравшись по песчаному восточному берегу, либо по ухабистому западному. И там и там рельеф местности прикрывает технику так, что лишь пару раз врагам удастся произвести залп, что не принесет значительного ущерба.

На третий остров надо проскакивать как можно быстрее, так как сам мост находится под обстрелом знакомой уже батареи. Дальнейшие приключения не составляют сложности. Профессора порекомендуют вывезти на неподалеку расположенном транспортном сантини. К совету стоит прислушаться. Единственное, что остается порекомендовать: поторапливайся!

Rescue on mount Crisholme

- Подобрать группу коммандос

- Уничтожить «тарелки» спутниковой связи

- Уничтожить прибывающее имперское подкрепление

Одна из редких, к сожалению, миссий, где ты можешь сам подобрать себе войска. Исходи из своих предпочтений, я же предложу минимальную конфигурацию. Прежде всего бери FireMonkey. Этот бульдозер обладает отличной броней и будет играть роль передового дозора. Затем нужен бронетранспортер для пехоты и две дальнобойные пушки.

По дороге к первому мосту тебя поджидают три сюрприза. Это один танк, пять-шесть пехотинцев и дорожный заслон из заминированных броневиков. При приближении к ним начинается обратный отсчет, за которым следует мощный взрыв. Так что вовремя смывайся подальше.

Оказавшись в «деревне» и подобрав группу командос, будь осторожен — очень скоро с той стороны, с которой ты приехал появятся два тяжелых танка.

Оттуда отправляйся прямо к зданию с тарелками спутниковой связи. Там тебе будет уготована теплая встреча в виде десанта пехоты. Не спеши, просто стой, не пересекая мост, и отстреливай подходящих. Когда вражеские силы иссякнут, можно продолжить путь. Вот только на том же здании примостилась пушка. Ее не стоит штурмовать в лоб — потери наверняка будут велики. Лучше проскочи своей артиллерией мимо, за постройку. Оттуда ты сможешь беспрепятственно разделаться с ней.

Growing Battle

- Освободить пленных

- Уничтожить бараки

Самое важное скажу сразу — береги Missile ranger'ов. Они очень пригодятся. А уничтожить их вместе со всеми остальными юнитами постараются сначала тусовка корбетов, а потом и зиппи.

Первую партию пленных стережет тяжелый Zwei, разнести который у тебя нет ни си. Так что придется пожертвовать парой юнитов — не обращая внимания на огонь, броситься к тюрьме и освободить своих. А вот с их-то помощью уже и наказать непокорных.

После этого появится вторая группа заключенных, а вместе с ними и ВВС противника. Именно для них я и советовал приберечь рейнджеров.

Атаковать в лоб вторую фортификацию не стоит. «Парадный вход» стерегут Zwei. Посему лучше объехать и освободить расположенных ближе ко второму проходу пленных, при помощи которых уже и произвести окончательную «зачистку» местности.

А в последнее селение, где ютятся бараки, так же лучше заехать сбоку, со стороны гор. Там, опять-таки, меньше стражи. Если у тебя к этому времени сохранилось много сил, то можешь попытаться ринуться в лобовую атаку. Ну а если не чувствуешь в себе такой уверенности, то примени уже испытанную немногим ранее тактику — прорывайся к цели не обращая внимания на увечий.

Life's a beach

- Отключить силовое поле и спасти военнопленных

Миссия предназначена для проверки сообразительности и ловкости рук отдельно взятого игрока. Прежде всего, чтобы отключить силовое поле необходимо, мастерски управляя данным тебе под командование бульдозером, расположить пять булыжников аккурат над отверстиями, из которых вьется дымок.

Еще один камень лежит перед воротами, перед силовым полем. Там же есть такое же выхлопное отверстие. С этими предметами надо повторить ту же процедуру. Вся эта механика приведет к перегреву какого-то агрегата и падению энергосистемы.

Далее тебе предстоит прорваться к пленным через город, чтобы, заручившись их поддержкой, покончить с этим рассадником вражьей нечисти.

На этом пути тебе над учесть две вещи. Во-первых, сразу за углом, на восток, стоит так называемый Repair bay, то есть ремонтная мастерская. Захватив ее, так же, как это проделы-

вается с «клеткой» при освобождении пленных, ты сможешь регулярно и с удовольствием ремонтировать там свой бульдозер. А во-вторых, продвигаясь по городу на север держись как можно ближе к правой стенке. Дело в том, что там на высотной постройке рассажены гранатометчики, которые не преминут запустить ракету в слабо защищенный бок.

Kiranda Canyon

- Уничтожить имперских солдат, охраняющих ремонтную мастерскую
- Уничтожить бараки
- Уничтожить завод по производству легкой техники
- Уничтожить завод по производству тяжелой техники

После всех тактических, стратегических и прочих весьма и весьма заумных ухищрений, требовавшихся для прошлых миссий, на этом этапе тебе представляется редкая возможность отдохнуть душой, разнося в клочья тучи юнитов.

Тебе предоставят возможность самому укомплектовать свой отряд. Выбирай по своему вкусу. Но тебе точно пригодятся два, а лучше три ракетных рейнджера. Так как в свое время придется столкнутся с вражеской авиацией. А кроме того, покупай всех сатанов, которых дадут. Это лучшее, что у них есть из тяжелой техники.

Мастерская находится через гору на север. Заполучив ее в свое подчинение, ты, фактически, обеспечил свое счастливое будущее. В том смысле, что если не будешь зевать и будешь вовремя отправлять юниты в ремонт, то продержаться сможешь сколько угодно.

Кратчайший путь к победе примерно таков. Вскоре после захвата здания, к тебе подойдет подмога в виде трех дальнобойных пушек. С их помощью можно спокойно расстрелять все нужные здания и разбросанные по холмам вокруг них доты ничем особенно не рискуя. Проблема заключается лишь в том, что пушки выкинут далековато от основных войск, в ущелье на востоке. И к ним тут же вылетит авиация. Так что надо будет успеть им помочь.

Big Battle

- Защитить свои войска, уничтожая наступающих тварей

Специально придуманная миссия для любителей кровавых побоищ. Опять же битва компьютера с компьютером. Так как все враги и 99 процентов твоих соратников находятся под его безграничным контролем и крайне увлечены взаимным истреблением. На тебя никто не обращает внимания. Более того, так как ты управляешь единственным доступным тебе юнитом — вертолетом, тот является единственным летающим созданием на всем поле боя, а атакующая сторона не оснащена ничем, хоть сколько-нибудь напоминающим ракеты класса земля-воздух, то безопасность твоя просто абсолютна.

Как и в прошлой миссии, главная проблема — время. Местная фауна атакует в больших количествах и с весьма приличной скоростью. Оборона же твоих войск состоит в основном из тяжелой, больно, но медленно стреляющей техники. Поэтому задача предотвращения прорывов вражьей «конницы» возложена на твои плечи.

План действия примерно такой. Вылетай навстречу самой быстро продвигающейся колонне и минирую дорогу перед ними. Или сбрасывай взрывпакеты им прямо на голову. Желательно сразу на группы, потому что мина имеет не маленький радиус поражения.

Наступление ведется по трем направлениям. Два потока идут с севера и один с юга. Откуда, когда и сколько тварей вылезет сказать сложно, ибо это дело случая. Так что присматривай за всеми.

Вместе с тем, краем глаза рекомендую поглядывать за зданием, которое охраняют остальные твои войска. Именно к нему стремятся все монстры, вперив свои налитые кровью фасеточные глазки в его хрупкие стены. Если оно будет уничтожено, то миссия будет проиграна. Так что если кто-то прорвался через оборонительные рубежи — бросай все и лучше разберись именно с ним.

Через некоторое время поток начнет иссякать. Напор ослабевать. Вобщем, чудовища прекратят появляться. Тогда тебе останется лишь добить жалкие остатки, о которых не успеют позаботится твои соратники.

Mantai

101

- Освободить огненного жука (Firebug) и прочих

- Сбежать

Пришла очередь почувствовать себя в хитиновой шкуре насекомоподобных ящеров. Или ящероподобных ж уков. Как тебе больше нравится. Так или иначе, в начале миссии тебе дан под командование один единственный жук. При его помощи прорывайся к своему огнедыщащему собрату на восток. Именно прорывайся, потому что твой монстр способен лишь ослеплять своим выстрелом. Зато броня у него стоящая. Поэтому смело пробегай через ряды пехоты, а уж заручившись поддержкой «дракона» воздай им должное.

После расправы топай обоими созданиями к потоку лавы, вытекающему из близлежащего кратера. Появится дорожка, ведущая дальше на север, к остальным товарищам.

Всех их бдительно охраняют расставленные по склонам снайперы и ракетчики. В принципе, если идея мщения инопланетным поработителям и угнетателям насекомого класса еще не очень сильно овладела твоим мозгом, то можно просто проигнорировать солдат и увести риноидов, рэпторов и прочих на место сбора, на юг той самой дорогой, которой ты и пришел сюда.

Если же хочется крови, то приступай к разборкам. Только учти, что все они стоят в горах, а заползти туда не просто. Далекобьющих же созданий у тебя нет. Так что будь готов к боли и страданиям. В основном, как это не прискорбно, твоим же.

Ice camp Assault

- Уничтожить вражеский радар

- Уничтожить постройки

Миссия, в которой хочется повоевать, так как дано в распоряжение вроде бы не мало войск, но не получится. Их, этих двуногих прямоходящих через чур много. Так что прежде всего огненными жуками выносим двух охранников у моста и тут же убегаем в юго-восточный угол. Там, построив идеальные оборонительные рубежи, то есть убрав хиленьких рэпторов подальше, ждем подхода разгневанных имперских войск.

Подойдут несколько танков и солдат. Они будут устремлены исключительно на истребление твоих быстроногих собратьев, мало обращая внимания на «драконов». Так что если не удастся уничтожить их еще на подходах, на холме, то просто води их за рэпторами, медленно прожаривая до полной готовности.

После этого безбоязненно переправляйся на север через переправу к востоку от моста. Радар теперь находится прямо перед тобой, на холме. Но не стоит туда бросаться. Его охраняют два патруля ракетных установок. Связываться с ними не стоит — убьют. Так что выждав момент, когда один отряд уже исчезнет, а второй пока не появился, быстро бросайся на вершину холма. Стань севернее радара и оттуда (почему-то враги не лезут и не достреливают) выноси его.

Покончив с первой задачей, переходи ко второй. С этого холма перебегай на другой, расположенный на западе. Вокруг него крутятся еще два патруля. Тактика остается той же — проскакивай между ними на вершину.

Отсюда уже рукой подать до искомых строений. Вообще-то, там полно всяких зданий, но тебе нужны лишь два небольших, сереньких. Они расположены на южной окраине и из них постоянно валит пехота. Ситуация осложняется еще и тем, что со стороны моста бьет дальнобойная артиллерия. Бьет больно и, как правило, метко. Выход один. Бери под свое управление одного огненного жука и расположи его в плотную к одной из многочисленных построек. Но так, чтобы ты тебе из-за угла открывался вид на нужные тебе «казармы». В таком положении пушки до тебя добраться не могут, так как обрушивают свой гнев на крышу скрывающей тебя постройки, а ты можешь относительно безболезненно прожаривать свою цель и всех выскакивающих оттуда пехотинцев.

Остальные твои войска вряд ли переживут эту атаку. Они, главным образом, будут отвлекать на себя вражеский огонь и вскоре падут его жертвами. Но разве эта такая уж высокая цена за освобождение родной планеты от иноземных поработителей?!

Three way beach party

- Уничтожить корабль на воздушной подушке

- Уничтожить барак

- Истребить всех врагов

Миссия, не требующая от тебя ничего, кроме безграничной жажды крови. Ты сам выбираешь себе войска. На мой вкус, так стоит взять все доступные летающие юниты, чтобы хоть как-то бороться с вражеской авиацией, ну и конечно же риноидов.

Если есть время, то можешь последить за разворачивающейся драмой — имперские войска схлестнулись с наемниками. Но учти, что сил у них неограниченно — все время прибывают подкрепления — и вскоре, даже если ты будешь сидеть тихо-тихо, они все равно примутся за тебя.

Улучив момент бросайся к кораблю и топчи его. Когда с ним будет покончено, прибудет твое пополнение. Правда не очень сильное. Так что постарайся сохранить как можно больше своих.

Разнос корабля прекращает прибытие имперских солдат. Но наемники продолжают пополнять сввои ряды. Посему поторапливайся. Лучше всего, если ты просто в наглую прорвешься двумя-тремя риноидами внутрь города и уничтожишь барак. Это самое простое решение. В этом случае, сразу же после выноса здания, пушки, в большом количестве украшающие стены, перестанут работать. После этого останется лишь «зачистить» территорию от остатков.

A little breather

- Уничтожить FireMonkeys

- Истребить всех наемников на базе

Тут тебе пригодится все свое умение управлять юнитами вручную. У тебя в распоряжении всего четыре раптора. Ими надо пройти по тропинкам к мосту. Там толкнешься с несколькими группами пехотинцев. После этого объявят о появлении тех самых FireMonkeys на горизонте. То есть в начале моста. Надо успеть изничтожить их, пока они не поджарили твоих соратников.

Это не просто. Рекомендуем вариант такой. Управляя ящером вручную, забегай за «спину» танчику и атакуй его. Всего двух-трех таких нападений будет достаточно. Надо только успеть.

После уничтожения этой техники, тебе подкинут новую задачку — отчистить территорию от инопланетной нечисти. Тут все будет зависеть лишь от твоего полководческого таланта. Скажу лишь, что не стоит бросаться к ближайшему въезду на базу — там уже ждут. Лучше объедь.

End game

- Окончательное и бесповоротное торжество хитинового народа

Еще одна миссия для любителя искупать свои руки или клешни в морях крови. На сей раз в бескомпромиссной битве столкнутся аж три силы. Две армии людей с запада и востока пойдут навстречу друг другу. Твои же соединения стоят на юге.

Дальнейший выбор за тобой. Так как сил у тебя более чем достаточно, ты можешь либо просто подождать и посмотреть, чем всё закончится — кто же из людей победит. Опыт показывает, что войска, наступающие с востока явно сильнее. Они и одерживают верх.

Либо ты можешь ввязаться третьим в драку. Уничтожая и тех, и других. Это будет в духе жуков, но совершенно бессмысленно с точки зрения тактики. Но окончательный выбор все равно за тобой.

Как бы то ни было, войск у тебя хватит на всех. Если полягут рэпторы, то уж риноиды доберутся до всех.

ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт Dogs of War:

www.warmonkeys.com

Сайт разработчика Silicon Dreams:

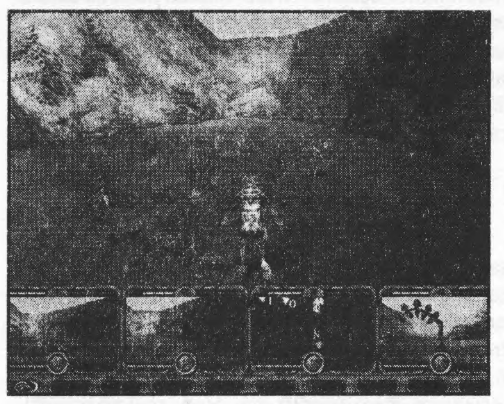
www.sdreams.co.uk

Глеб ВЛАСЕНКО
zimozui@mail.infotel.ru

EVOLVA

Работники клешни и мутаций

Издатель: **Interplay**
Разработчик: **Computer Artworks**
Жанр: **3D Action**
Требования: **PII-300, 64 Mb, 3D уск. (PIII-500, 128 Mb, 3D уск.)**



ТЫ — ЛУЧШИЙ!

Прошлое... Ученые, начав опыты по генному изменению растений и животных с целью увеличения их производительности, вскоре перешли и на людей. Почти все болезни были вылечены. По Земле стали ходить абсолютно здоровые и божественно красивые люди, не отягощенные дурной наследственностью. Но вскоре все эти достижения привели к чудовищному перенаселению и началу Третьей мировой войны, в огне которой исчезла бОльшая часть человечества.

Поняв всю губительность этого процесса, люди вернулись к практике мирного сосуществования. Совместные усилия ученых всей планеты привели ко множеству потрясающих открытий. И в результате космические перелеты и колонизация планет стали реальностью.

Настоящее... Но вот подкралась новая угроза всему живому. Это чудовищный паразит, появившийся из глубин космоса и нацелившийся на те же планеты, на которых собирался поселиться человек. Защищенное армией созданных им охранников существо вгрызается в почву своими щупальцами, производя и засылая в космос яйца с себе подобными.

Ты являешься частью Эвольвы (Evolva), элитной армии офицеров, патрулирующих галактику в поисках опасностей и угроз, защищая планеты от паразитов и их охранников. Под твоим начальством оказались четыре лучшие боевые машины из когда-либо созданных людьми — Геноловы (Genohunters). Они способны абсорбировать ДНК своих жертв, улучшая свои способности благодаря мутациям, передающих им свойства мертвых существ.

Будущее галактики в твоих руках...
Докажи, что ты — ЛУЧШИЙ!

О ГЕНОЛОВАХ

Упомянутые выше геноловы являются результатом успешных опытов в области генной инженерии. Это воины, которые, убив другое живое существо, могут проанализировать структуру его ДНК и абсорбировать полезные для себя гены.

Накопив достаточное количество такого материала, геноловы могут использовать его, чтобы эволюционировать во что-то новое, в улучшенного воина, обладающего новыми физическими способностями. Например, вместо обычных рук могут быть выращены клешни, могут быть улучшены ноги для более быстрого бега или прыжков и так далее.

При развитии геноловов, происходящем посредством мутаций, тебе каждый раз предстоит вставать перед выбором, какой из двух вариантов предпочесть. Иногда это выбор между улучшением лишь одной способности за счет ухудшения другой, иногда — между улучшением уже существующей и добавлением новой. Такая система гарантирует практически бесконечное количество вариаций воинов. Creative Artworks гарантирует, что их может быть более миллиарда, соответственно, играя, ты будешь каждый раз получать новый результат.

Всего у тебя четверо геноловов. Изначально по умолчанию их называют «**Agilo**» (от англ. Agility — то есть Ловкость), «**Tempo**» (то бишь Быстрый), «**Sumo**» (видимо, созвучно японской национальной борьбе) и «**Intello**» (судя по всему, от Intelligent — умный, разумный).

Это бегун, прыгун, крутой и мастер на все руки. Учти, что поглощение, казалось бы, одних и тех же генов влияет на всех по-разному. Не стремись сделать из изначально разных геноловов одинаковых бойцов. Во-первых, всегда лучше иметь в своем отряде четырех специалистов в разных областях, чем четырех недотеп, способных помаленьку на все, но по-хорошему не умеющих ничего.

СОВЕТЫ ДО НАЧАЛА

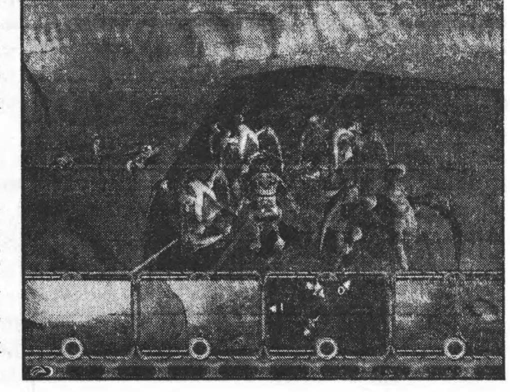
Прежде всего провозглашу девиз игры — следи за мутацией! В том смысле, что не забывай время от времени поглядывать на своих геноловов. Как минимум один раз за этап они накапливают достаточно сил, чтобы совершить «полностью положительную мутацию», то есть когда происходит рост показателей нескольких способностей за счет внутренних резервов, а не в ущерб другим навыкам.

Очень советую пользоваться прицелом. По умолчанию он стоит на клавише «Q». Очень удобная штука, если ты видишь противника издали. Наведя прицел на монстра, ты насылаешь на него нажатием соответствующей кнопки того генолова, которого посчитаешь нужным. А на другого монстра — другого генолова. Без такой раздачи приказов они будут наваливаться на одну и ту же тварь, что не всегда удобно.

Немного сориентирую тебя по компасу. Как уже можно догадаться, зеленые цифры 1, 2, 3, 4 символизируют геноловов и их расположение. Литера «N» демонстрирует направление на север, чтобы ты не заблудился в этом трехмерном мире. «O» — это направление на отданную командованием цель. «A» же показывает острием на залежи маленьких прыгающих созданий, восстанавливающих здоровье.

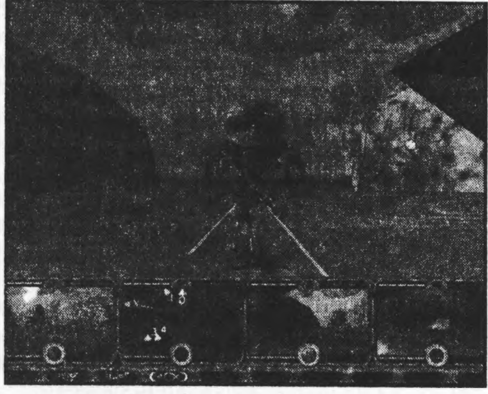
При пробежке по так называемым «минным полям» (растения, надувающиеся и лопающиеся довольно быстро и довольно болезненно для тебя), если видишь, что уже не успеваешь добежать до конца, подпрыгивай в момент взрыва — в полете тебя эта штука не достает.

Оказавшись на покрытой чем-то зеленым и нелицеприятным земле и почувствовав, что скользишь, не пугайся — на это уже нет времени. Лучший способ не свалиться с обрыва в случае такого заноса — это подпрыгнуть в противоположную сторону. Можно, конечно, и без прыжка постараться судорожными нажатиями клавиш затормозить движение генолова, но, как правило, попросту не успеваешь.



ГЕНЫ

В ходе игры твои геноловы смогут обрести нижеприведенные возможности. Каждая из способностей имеет несколько градаций, то есть по мере своего развития она улучшается: клешня становится больше, взрыв разрушительнее и так далее.



В игре есть такой режим, который я позволил себе обозвать «усиленным». При нажатии и удержании клавиши «SHIFT» происходит накопление энергии, а когда клавиша отпускается, происходит супервыстрел из того оружия, которым генолов сейчас пользуется.

Клешня (Claw) — вместо обычных конечностей у генолова отрастает клешня или коготь огромного размера. Очень удобен для ближнего боя, хотя и не обладает большой убойной силой. Тем не менее, способен разбивать каменные преграды. В усиленном режиме бьет сильнее.

Огонь (Flame) — генолов начинает изрыгать струю пламени. Крайне опасное для всех окружающих оружие. В усиленном режиме выстреливается огромный огненный шар. Надо заметить, что против тех монстров, которые сами обладают этим геном, эффективность огня заметно снижается. При помощи огня выжигаются растения и растапливается лед.

Шип (Spike) — выстрел шипом приносит не очень большой урон, но, учитывая дальность стрельбы, которая заметно превосходит все остальное вооружение... В усиленном режиме происходит выстрел пятью-шестью шипами. Абсолютно неудобно для снайпера, но если выдать такой залп в упор...

Спора (Spore) — стрельба гранатами. Очень похоже на подствольный гранатомет. Совершенно потрясающее оружие, сочетающее в себе огневую мощь и дальность стрельбы. Взрыв накрывает сразу несколько целей, что, однако, не совсем безопасно, если противник подошел близко. В усиленном режиме происходит выстрел более мощным снарядом. При помощи спор разносятся каменные блоки.

Маскировка (Camuflage) — на какое-то время (короткое в обычном и более продленное в усиленном режиме) генолов становится невидимым.

Некроцит (Necrocyte) — при выстреле выскакивает большой плотоядный паук, который кидается к своей жертве. Получается что-то вроде управляемой ракеты. При усиленном варианте появляется два паука.

Электричество (Electricity) — сильный разряд начинает «плясать» перед мордой генолова. Достаточно мощная штука, но уж слишком неточная. Когда происходит усиленный выстрел, то электрическими разрядами поражаются сразу все вокруг стоящие.

Броня (Armour) — генолова накрывает непробиваемый купол брони. В зависимости от режима стрельбы изменяется длительность.

Слизь (Micous) — плевок слизью. Цель покрывается липкой субстанцией, которая сковывает ее движения. Кроме того, эта слизь легко воспламеняется, превращая живое существо в факел. В усиленном режиме генолов изрыгает шар с этой жидкостью.

Геноразрушитель (GeneDisrupter) — луч, заставляющий жертву терять ориентацию, путаться, даже нападать на себе подобных. При усилении меняется степень воздействия и его продолжительность.

Присмотр за землей (Ground watch) — это физическая, а не боевая способность. Обладая ею, генолов меньше скользит на покрытых всякой гадостью поверхностях.

Прыжок (Jump) — прыгает выше и дальше.

Скорость (Speed) — в основном просто быстрее бегает.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Приступая к прохождению миссий, хочу особенно остановиться вот на каком моменте: не ожидай пошаговых советов. Это абсолютно не нужно. Просто внимательно следи за показаниями компаса. Он работает первоклассно: дает не просто общее направление,

а учитывает все особенности ландшафта. Присматривайся к стрелке, и без проблем выйдешь к цели. Я же остановлюсь на общестратегических советах и разъяснении особенно трудных моментов.

Миссия 1

Собрать новые гены и изменить геноловов так, чтобы проникнуть в не доступные ранее районы

Найди трупы местных обитателей либо еще живых представителей фауны и, разорвав их на сотни маленьких кусочков, получи два первых гена — Прыжок и Скорость. Скорость, в принципе, не очень нужна. Конечно же, приятно, когда твой персонаж может убежать от любого чудовища, но в игре это мало применимо, так как все равно приходится сражаться. А вот прыгать своих ребят научи обязательно. Акробатики в дальнейшем будет предостаточно.

Дальше ты встретишь первого врага — своеобразных пауков с клешнями. После кровавой, но непродолжительной битвы тебе перепадет очередной, третий ген — Клешня (Claw). И если две первые твои находки были общефизического плана, то эта уже боевая.

Помни, что при помощи клешни ты можешь разрушать каменные нагромождения, перегораживающие дорогу или закрывающие вход в пещеру.

Миссия 2

Добыть бинарную взрывчатку и разрушить здание паразитов

Бинарная взрывчатка собирается из двух семян — зеленого и синего. Точнее, она активизируется, когда ты кладешь одно семечко рядом со вторым.

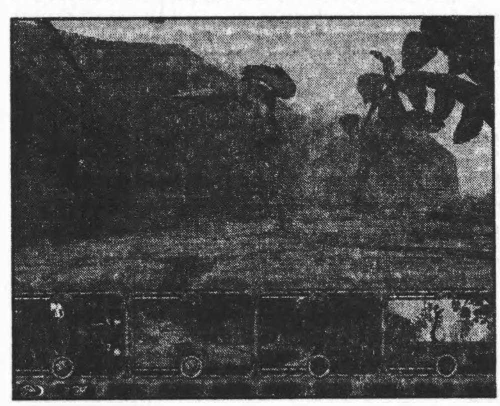
Найти обе половинки не составляет труда. Здание (высокую башню с автоматически открывающимися при приближении дверьми) обнаружить тоже несложно. Но вот подложить туда бомбу... Это другое дело. Вход сторожит куча монстров, так что соваться туда всей толпой не рекомендую — затопчут. Посему, оставив троих геноловов подальше, одним пробеги по балкону, окружающему постройку, уничтожая стоящих там чудищ. Теперь, когда ты побежишь закладывать взрывчатку, паразитов поубавится.

Здесь же ты обретешь и еще один весьма полезный ген — Огонь. Теперь твои подопечные могут «дышать» огнем. Помни, что именно огнем можно избавиться от растений, время от времени перегораживающих проходы.

Миссия 3

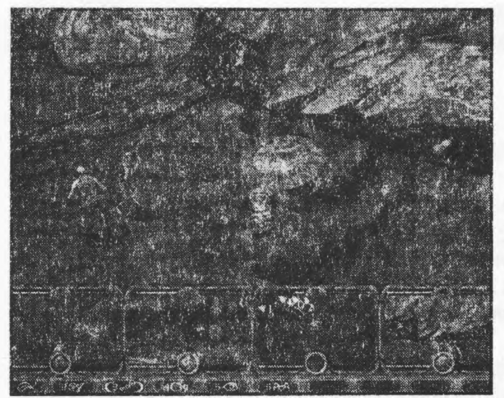
Добраться до скопления местных форм жизни, защитить их и истребить нападающих

С самого начала не беги по центральному проходу — он простреливается вдоль и поперек. Лучше держись правее, у стеночки.



Вскоре тебя встретит дружная компания инопланетных паразитов с новой способностью — Шип (Spike). Это дальнобойное оружие. Так что лучше тебе побыстрее бросать всю компанию в штыковую атаку.

Когда на горизонте появятся местные животные, не теряя времени, беги прямо. Там будет щель в скале, через которую вскоре полезут монстры. Не пропустить их, точнее, не подпустить их к миролюбивой фауне — задача не из простых. Но если ты быстро выстроишь всех своих геноловов у этого лаза, то проскочить умудрятся лишь двое-трое, которых потом просто отловить.



Миссия 4

Найти вход в пещеры, обнаружить и уничтожить источник активного биоизлучения

После недолгой пробежки и короткого подъема ты упрешься в каменную колонну — разнеси ее в клочки обязательно. На этом месте обнаружится синяя половинка бинарной бомбы. Зеленая ее часть находится за подъемом, на севере.

Чтобы добраться до входа в пещеры, придется попрыгать. Не прозевай его — он скрыт буйной растительностью, которую надо сжечь.

Вскоре ты упрешься в стенку. Ничем из доступного тебе оружия ее не пробить. Надо побегать вокруг: в одной из близлежащих пещер будут новые монстры, стреляющие чем-то вроде гранат или бомб. Эти ребята и являются обладателями искомых генов — Споров.

Пробив стену, ты обнаружишь тот самый источник излучения — гигантскую тварь. Весьма и весьма сильную, надо отметить. Чтобы как-то уровнять шансы, разнеси камни, которые виднеются на балконе, идущем по периметру пещеры. Под камнями обнаружатся растительные пушки, которые внесут вклад в победу.

Миссия 5

Найти взрывчатку и завалить вход в туннель

Трех геноловов оставь у входа в пещеру: время от времени сюда будут прибегать монстры. Не часто и не помногу, но если хоть один проскочит и прыгнет в колодец — миссия проиграна.

Зеленая половина бинарной взрывчатки лежит на горе, справа. По хорошей традиции, проход туда перегорожен зарослями.

Чтобы добыть синюю часть, придется постараться. Пройдя дальше, ты заметишь, что близлежащие холмики покрыты некой субстанцией. Она очень и очень скользкая. Прыгать на нее сейчас не рекомендую. Лучше постарайся уничтожить одну из спокойно прогуливающихся там зверюг. Это даст тебе новый ген — Присмотр за почвой. Вот теперь удержать равновесие будет гораздо проще.

Достигнув поляны, поросшей гигантскими кристаллами, не зевай — рядом должен быть подъем в гору, в конце которого растет вторая половина взрывчатки.

Притащив ингредиенты ко входу в туннель, не спеши их соединять и подрывать. Сначала уничтожь камни, удерживающие глыбу наверху. Иначе она не свалится и придется повторять всю процедуру сначала.

Миссия 6

Уничтожить все здания паразитов

Твой отряд разбит на две части. Первая партия быстро упрется в стенку. Кристаллические заслоны неподвластны твоему оружию. Для их уничтожения нужна уже хорошо известная тебе взрывчатка.

Этап не шибко сложный. Просто будь внимателен. Если ты стреляешь или ударяешь по камню и он дрожит — значит, с ним можно что-то сделать: либо разнести выстрелом или клешней, либо, уронив при помощи залпа спорой, использовать в качестве моста.

Кругом будет много лавы. По ней можно ходить — смерть не мгновенна. Но и урон тоже идет не слабый. Так что не злоупотребляй.

Бродя по пещерам, не прозевай два вида новых монстров. Во-первых, это обладатели гена Маскировка, а во-вторых, Некроцитов.

Всего зданий у паразитов три штуки. Все они стоят компактно, а напротив них, через речку лавы, — поля с семенами для подрыва.

Миссия 7

Проникнуть в кратер

Разработчики этого уровня приготовили тебе сюрприз. Теперь, чтобы найти частицы взрывчатки, придется смотреть не только и не столько под ноги. Когда побежишь от начала этапа вперед, обрати внимание на туннель, в котором с потолка будут постреливать пушки. Вот прямо там, наверху, и будет висеть зеленое семечко. Его можно сбить любым дальнобойным оружием.

Синяя же половинка будет дальше, у кристаллической стенки.

Миновав еще одно акробатическое ухищрение авторов — своеобразные батуты, ты столкнешься с новым видом монстров, которые обогатят твой арсенал геном Электричество.

Попрыгав вволю по «кочкам» посреди лавовой речки, ты упрешься в еще одну новинку — дверь с цветным «замком». Для ее открытия нужен небольшой камушек соответствующей окраски. Обычно он либо валяется где-то поблизости, либо его таскает один из монстров. Так или иначе, тебе все равно надо перебить их всех, чтобы выполнить задание. Так что истребляй и внимательно смотри под ноги.

За дверью тебя поджидает система из двух последовательных колодцев, в которые и надо сигануть.

Миссия 8

Найти и уничтожить очередной мощный источник биоизлучения

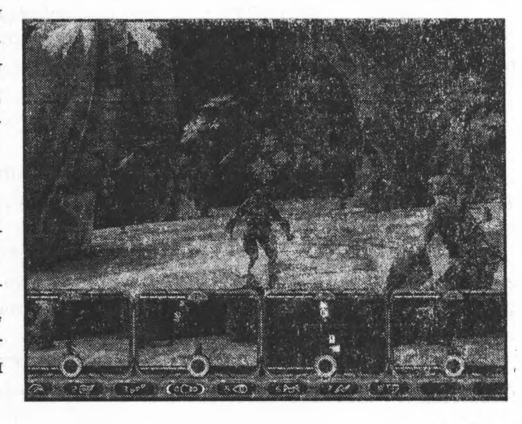
Перво-наперво внимательно облазай все пещеры вокруг. Должны найтись красный, желтый и, главное, зеленый камушек. Дверь под него скрывается сдвигающимися при приближении колючками. Проскакивать через них надо, предварительно включив невидимость. В конце пути тебя ожидает синий камень-ключ.

Миновав синюю дверь, ты вновь обнаружишь себя перед кристаллической стеной. Части взрывчатки находятся не так далеко. Зеленая — в правом коридоре. Синяя же — в среднем. Вот только не прозевай ее. Она подвешена в нише в столбе под самым потолком. Оттуда семечко придется «выковыривать» взрывом споры.

Бегая по коридорам, не прозевай новый ген — Бронирование. На мой взгляд, совершенно ненужная штука, но, может, тебе пригодится.

Когда очутишься в пещере, где торчат огромные столбы, соединенные тоненькими дорожками, знай — ты у цели.

Главный монстр, по совместительству источник биоизлучения, находится в самом низу центральной колонны. К нему можно подобраться и просто упав на лаву, и добежав по ней к его укрытию, но процедура эта крайне болезненна.



Миссия 9

Заложить два заряда в «слабых» местах айсберга

Все четверо твоих геноловов разбросаны по этому куску льда. Штука в том, что, начав играть первым из них, ты быстро попадешь в тупик. Поэтому начинай с третьего.

После ряда прыжков ты обретешь зеленый ключ. Чтобы добраться до зеленого семечка, надо будет сначала совершить прыжок на одном «батуте», а потом подорвать камень, скрывающий второй такой же «батут». Но сначала сбегай и открой зеленую дверь, а то рук не хватит. За ней откроется прекрасный вид на здания паразитов. Не трать свои силы на их уничтожение — и так потонут. Просто возьми синий ключ в одном из них и проходи через соответствующую дверь. Слева от нее будет нужное тебе слабое место ледника — небольшой участок покоричневевшей льдины с бьющим посредине фонтанчиком пара.

Бродить четвертым геноловом совсем недолго. Вскоре ты заберешься на вершину горы, где лежит синий ключ. Запомни это место — именно сюда надо будет привести весь народ для вывоза с айсберга. Дальше, воспользовавшись «батутом» и совершив еще пару прыжков, ты доберешься и до синей половинки взрывчатки. Прихватив ее, беги туда, где уже стоит третий номер. Не спеши подрывать это слабое место.

Второй участник экспедиции побродит подольше. Ему попадется красный ключ и зеленое семечко для взрывчатки. Помимо этого, внимательно смотри по сторонам. Когда увидишь бело-голубую глыбу с прожилками, направь на нее струю огня или подкинь под нее спору. В любом случае вариант будет одинаков — препятствие исчезнет в клубах пара.

Одна из таких глыб и перекрывала путь первому парню из твоей команды. Теперь он свободен и может продолжать путь. Поброди по лабиринту узких пещерок. В одной из них стоит каменная колонна, которая скрывает под собой синее семечко.

Найдя второе слабое место, быстро подрывай его, а потом веди первого и второго геноловов через красную дверь к уже виденным зданиям монстров, а оттуда — к остальным членам партии. Теперь бери трех из них и гони на вершину той горы, которую я советовал тебе запомнить. Это недалеко.

Вот теперь последний оставшийся пусть соединяет половинки и подрывает это второе слабое место. А после этого сломя голову беги на гору: льды начинают таять, вода покрывает все бОльшие просторы и, если не поторопишься, то генолов пойдет ко дну.

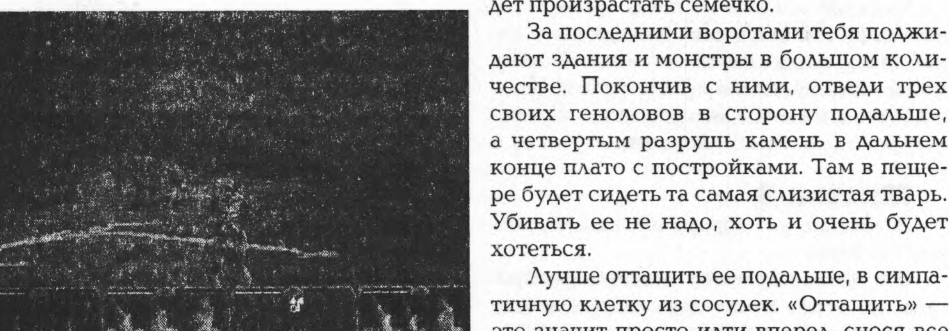
Миссия 10

Найти слизистую тварь и охранять ее до потери пульса

Главное в этой миссии — скорость, так как вода опять поджимает. Надо успеть добраться до самого верха.

Все двери на пути снабжены цветными замками. С первой все просто. Для второй ключ также обнаруживается элементарно. Но не торопись бежать вперед. Загляни в коридор направо. Там в углублении будет лежать зеленая половина взрывчатки.

Вторую часть ты найдешь, повернув налево у синей двери. В углу пещеры будет камень, а под ним — «батут». Оказавшись под потолком, посмотри наверх. Вот там-то и будет произрастать семечко.

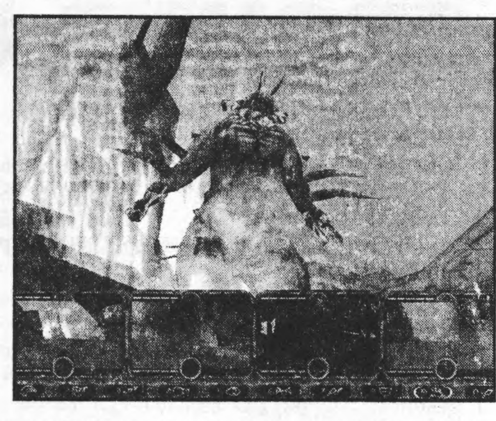


За последними воротами тебя поджидают здания и монстры в большом количестве. Покончив с ними, отведи трех своих геноловов в сторону подальше, а четвертым разрушь камень в дальнем конце плато с постройками. Там в пещере будет сидеть та самая слизистая тварь. Убивать ее не надо, хоть и очень будет хотеться.

Лучше оттащить ее подальше, в симпатичную клетку из сосулек. «Оттащить» — это значит просто идти вперед, снося все ее выходки. А она будет бежать следом и приставать с глупостями.

Миссия 11

Уничтожить все здания и всех слизистых тварей



Опять предстоит работа по одному. Но на этот раз ничего особо сложного. Открывая двери и взрывая стены, собери всю четверку вместе. Единение должно произойти где-то в районе красной двери. Открыв ее, ты окажешься перед здоровенным кристаллом. Обе нужные для подрыва половины будут расти тут же, неподалеку. Но осторожнее: сразу за этой преградой начинаются здания тварей и, следовательно, они сами.

Приготовься к тяжелой битве. Советы тут излишни — тактика должна зависеть от того, как ты развил своих мутантов к этому моменту. Единственное, что могу посоветовать, так это не увлекаться огненным оружием. Дело в том, что слизь, которой активно плюются твари, воспламеняется. В результате живое существо превращается в факел, как при хождении по лаве. По окончании сражения у тебя появятся два новых гена — Слизь и Геноразрушитель.

Миссия 12

Проникнуть в яйцо и обезвредить бомбу

Этап простой — в том смысле, что никаких напряжений извилин не понадобится, только хорошая реакция. Монстров будут толпы.

Для начала спустись по тонким «шлангам» в самый низ. Там надо найти красный ключик. С ним следует подняться обратно, к одному из «узлов». Внутри него будет дверца.

Пройдя через дверь, просто беги вперед и вперед. В результате ты окажешься в небольшой зале в компании с двумя огромными скорпионоподобными существами. Некоторое время могут помочь восстановители здоровья, уже знакомые тебе маленькие прыгающие существа, разбросанные по периметру комнаты.

Не забудь разделаться с возвышающейся посреди помещения колонной, прежде чем атаковать скорпионов.

ИНТЕРНЕТ

Сайт разработчика:
www.artworks.co.uk
Официальный сайт:
www.artworks.co.uk/games/Evolva.com/evolvaflash/

Глеб ВЛАСЕНКО
zimozul@mail.infotel.ru

GROUND CONTROL

Разработчик: **Massive Entertainment**
Издатель: **Sierra**
Жанр: **RTS**
Требования: **P233, 32Mb (PII-333+, 64Mb, 3D уск.)**

Условные обозначения:

РТ — разведывательный танк,
ЛТ — легкий танк,
СТ — средний танк,
ТТ — тяжелый танк,
РУ — ракетная установка,
АУ — артиллерийская установка,
ЗУ — зенитная установка.

Ground Control для многих явилась откровением: ее не ждали. Внимание было сосредоточено на Shogun, которому в зубы вручался флаг буревестника жанровой революции. На Dark Reign 2, грозящей стать проповедником новой эры трехмерья в стратегиях реального времени. На другие разрекламированные и признанные еще до выхода хиты разномастного жанра RTS. И тут — какой-то Ground Control. Что это такое? Кому он нужен? Да у него даже название такое, что больше сгодилось бы для экшена, где используется невнятная футуристическая техника.

Не будем цитировать и пересказывать то, что можно прочесть в «R&S: Вердикт» в этом номере. Нет, Ground Control не поколеблет устои мироздания и не отодвинет в сторону StarCraft. Это всего лишь одна из лучших стратегий, появившихся в последние несколько месяцев. Почти шедевр, мимо которого не должен пройти ни один поклонник жанра.

В «Матрице» вашему вниманию предлагается полное прохождение игры, а также некоторая дополнительная полезная информация. При этом мы не стали вдаваться в подробности интерфейса и управления — поверьте, ничего подобного вам не нужно, особенно в силу наличия в игре прекрасного tutorial. Ground Control интуитивно понятна и легка.

В освоении.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

Crayven Corporation

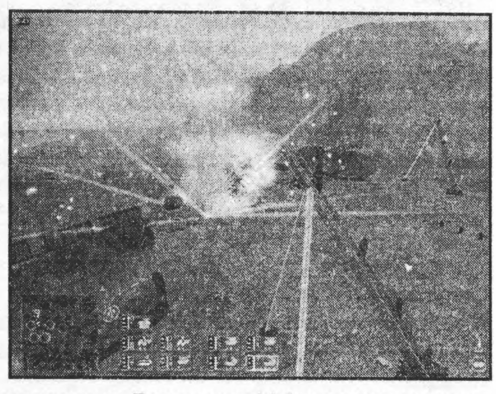
Communications Relay

— уничтожить ретрансляционную станцию (Communications Relay) и вернуться в эвакуационную зону

Загрузите пехоту в БТР и — вперед, ко вражеской базе. По пути будут попадаться мелкие отряды противника, только пехота и легкая техника. Как только появится враг, выгружайте пехоту и разбирайтесь с противником. Небольшой гарнизон будет и на базе. Перебить всех не составит никакого труда, так как пехота подлечивается из БТР, а врагам лечиться нечем. Затем уничтожьте ретрансляционную станцию. Потом можно порушить и прочие здания — просто ради накопления опыта. Учтите, что надо уложиться в 10 минут, отводящиеся на всю миссию. Эвакуационная зона (pickup zone) обозначится, как только будет уничтожена Communications Relay.

The Defector

— добраться до епископа и унести ноги



Сажайте оба отряда в БТР и езжайте к епископу, огибая горную гряду с запада. Возле гряды будет засада пехотинцев, к которым затем подключатся бронемопеды. Разгрузка. Предстоит затяжной бой, чуть потруднее, чем в предыдущей миссии. Зато у пехотинцев есть теперь спецоружие — минометы. Не стесняйтесь использовать их, целясь в самую гущу пехотинцев. После стычки — прямиком к епископу (не забудь посадить пехоту в БТР). Но, как бы вы не старались, к моменту вашего подхода БТР епископа будет уничтожен. Без паники! Миссия не провалена — это такая задумка разработчиков. Сам епископ еще жив, и его еще можно вылечить. Но сначала уничтожьте два «доставaвших» епископа бронемопеда. После этого подруливайте на БТР к епископу. Епископ откажется принять медицинскую помощь и отдаст концы, а вам надо будет спешно уносить ноги, так как на горизонте появится куча бронетехники противника, справиться с которой просто невозможно.

At the Source

— разгромить базу противника, предварительно уничтожив энергетическую станцию

В этой миссии у вас будут «союзники» — подразделение танков майора Томаса. Танки Томаса высадятся через 5 минут после начала миссии и пойдут напролом через северное ущелье, охраняемое мощными турелями. Танки бессильны перед этими турелями. Однако турели можно «отключить», если уничтожить питающую их энергетическую станцию. Это и входит в первоначальную задачу, на которую, таким образом, отводится 5 минут.

Миссия решается в духе высказывания «нормальные герои всегда идут в обход». Надо сразу же повернуть на север и идти вдоль горной гряды, огибая ее слева. Затем подняться на гряду (как только появится такая возможность) и повернуть на юг. Так вы выйдете к обрыву, под которым и находится энергетическая станция. «Прокрутите» сначала весь маршрут, не снимая игры с паузы, чтобы потом не заблудиться и не потерять время.

Теперь снимайте игру с паузы, загружайте пехоту в БТР и дуйте по намеченному маршруту. Оказавшись на обрыве, выгрузите пехоту и прикажите всем юнитам бить по **Power Station**. Для ускорения процесса рекомендуется использовать несколько зарядов спецоружия (осколочные гранаты), ведь время будет поджимать, да и на гряде окажется несколько отрядов фанатиков-пехотинцев. Уничтожив энергетическую станцию, расправьтесь затем с пехотинцами. Дальше можно перевести дух и действовать неспешно. В принципе, танки майора Томаса и в одиночку снесут базу противника. Но лучше им помочь, приобретя тем самым дополнительный опыт. Так что спускайтесь к базе. Причем лучше вернуться к месту старта и пойти навстречу «союзникам» (если зайти на базу со стороны узкого ущелья, то вы только будете мешать друг другу «дружественным огнем»).

Iron Shield

— защитить любой ценой научно-исследовательский центр (Research Facility)

Вас высадят как раз возле ущелья, через которое пойдет враг. Пройдите еще чуть вперед, чтобы занять наиболее выгодную позицию в самой узкой части ущелья. Перегородите все ущелье, развернув все взводы в line formation. Пехоту скройте в густой траве.

Враг попрет двумя «волнами». Особенно плотной будет вторая «волна» — не забудьте применить осколочное спецоружие, дабы «проредить» противника. Одновременно со второй «волной» поступит сообщение, что враг развернул неподалеку гаубицу, которую требуется уничтожить. Пока что игнорируйте это задание. Если кто-то из второй «вол-

ны» прорвется — не страшно: организуйте погоню, тем более что теперь лучше переместиться поближе к своей базе. Вскоре поступит сообщение, что враг высадился с другой стороны базы и уже начал сносить защитные сооружения. Так что поторопитесь на подмогу. Главное — чтобы фанатики не успели уничтожить Research Facility. Затем останется выполнить то самое задание, которое сначала игнорировалось: уничтожить гаубицу. Сделать это очень легко. Главное — не останавливаться, войдя в зону ее обстрела. Охраняющую ее пехоту можно даже игнорировать — миссия автоматически завершится, как только будет уничтожена гаубица.

Acquistion

— уничтожить конвой

На редкость простая миссия. Идите к точке, указанной на карте, — там должен пройти конвой. Уничтожить передовые отряды противника не составит никакого труда. Оставшиеся силы повернут на север, стремясь достичь новой точки, указанной на карте. Ваша задача — прибыть туда раньше, что очень легко сделать, если пойти на перехват по «восточному куску» дороги, ведущей в ту же точку. После этого достаточно уничтожить только транспортные юниты противника, и миссия пройдена.

Neighbors at the Door

— защитить свою базу и захватить артефакт, уничтожив базу противника

Выдвигайтесь вперед и займите выгодную позицию до подхода противника. Фанатики будут лезть одновременно через два ущелья, так что разделите свою армию на две равные части: по взводу пехоты и танков на каждое ущелье. БТР поставьте между ними (под прикрытие холма). Здесь будет самый жаркий бой, так что не жалея применяйте спецоружие и спецснаряжение. Маневрируйте БТР, чтобы подлечивать раненных. (Враг может даже прорваться и кое-что порушить. Главное — чтобы остался научно-исследовательский центр.)

Затем вам предложат уничтожить убегающие вражеские части. Особенно не спешите, выполняя это задание. Следите, чтобы вся армия двигалась вместе. Затем вам прикажут захватить артефакт, ворвавшись на базу фанатиков. Опять же не спешите, осторожно продвигаясь по пустыне, потому что еще предстоит несколько стычек с разрозненными отрядами. Выгружайте пехоту только в том случае, если наткнетесь на пехоту противника. БТР всегда держите в тылу.

База находится на возвышенности, а вход в нее прикрывают две лазерные турели. Турели можно расстрелять танками с дальнего расстояния. На базе будет еще солидная армия противника (берегитесь СТ, которые так и норовят прикончить вашу БТР!), так что и здесь продвигайтесь не торопясь. Уничтожив всю живую силу и технику фанатиков, подведите БТР к артефакту и начинайте крушить все здания на базе. Как только уничтожите командный центр (Command Center), так миссия и закончится.

The Sattelite

— защитить базу, эскортировать сержанта и уничтожить упавший спутник

Рекомендация: вместо РТ возьмите ЛТ. Оснастите оба легких танка Anti-Air Sentry Gun — авиации противника будет предостаточно. В качестве спецоборудования СТ возьмите Deployable Repair Station (остальное не принципиально, но лучше сделать упор на противопехотном спецоружии).

Сразу же соберите все войска в центре базы и разверните все зенитные установки (Anti-Air Gun) и оба ремонтных пункта (Repair Station). БТР поставьте в центре. Можно сгруппировать все так, чтобы «все всех лечили». Получится «непробиваемая конструкция». Далее можете просто наблюдать, как об ваш «кулак» разбивается противник. Вскоре получите сообщение от сержанта Коула с просьбой помочь ему добраться до базы. Пока что можете игнорировать эту просьбу. А вот когда сгинет последний солдат противника, отрядите на помощь сержанту взвод легких танков (этого вполне достаточ-

но). По пути разделаетесь со взводом пехоты (всего лишь). Когда доберетесь до сержанта, он временно станет вашим юнитом. Сразу же направьте сержанта и сопровождающие его танки на базу. За ними увяжется несколько самолетов — это пустяки. Как только сержант прибудет на базу — второе задание выполнено.

Теперь самое время двинуться к месту падения спутника. Грузить пехоту в БТР особого смысла нет. Неторопливо продвигайтесь сквозь джунгли, сохраняя боевой порядок, так как изредка вам будут попадаться разрозненные отряды фанатиков (пехота и ЛТ). Самое опасное — это отряд «тамплиеров», который будет стоять на пригорке перед самым входом в ущелье. Так что будьте осторожны и расстреляйте «тамплиеров» из спецоружия еще на дальних подступах. В самом ущелье засад не будет. А вот при выходе на опушку вам предстоит сразиться с небольшим войском противника (ничего серьезного). Далее уничтожьте упавший спутник, и миссия будет пройдена.

No Win Situation

— унести ноги

Рекомендация: 2 взвода пехоты «marine» (Infantry Mortar, Personal Medkit), 2 взвода ЛТ (HE Grenade Launcher, Anti-Air Sentry Gun), 2 взвода СТ (HE Rounds, Repair Module).

В этой миссии вас ожидает большая наколка. Сначала вам прикажут защищать базу, причем одновременно с трех направлений. Можете, конечно, немного пострелять, но лучше отвести всю армию к северной части базы и подождать, пока ваше начальство не уразумеет, что отстоять базу невозможно. Тогда вам прикажут уносить ноги, прихватив с собой парочку грузовичков с гражданскими (немного раньше в качестве подкрепления подрулит майор Томас, но это не ваша забота — он будет выбираться самостоятельно). Место эвакуации — правый верхний угол карты. Туда ведет единственное ущелье: прямо на север от того места, где вы расположились, затем на северо-восток и восток (когда достигнете верхней кромки карты).

Первым делом направьте грузовики к своей армии (вы будете командовать ими как собственными юнитами), займите круговую оборону вокруг своего БТР и разверните парочку зенитных орудий (Anti-Air Sentry Gun). Как только присоединятся грузовики, сделайте рывок на север, чтобы «оторваться» от базы. Дальше можете особо не спешить — преследования не будет. В ходе продвижения по ущелью на вас будет совершены 2 авианалета. Но это не проблема: как завидите самолеты, так сразу разворачивайте парочку зенитных орудий. Гораздо большую опасность представляют «тамплиеры» — как только они появятся, открывайте огонь из своего спецоружия. Но «тамплиеров» будет только парочка взводов, все остальные — обычные пехотинцы.

Если заранее знать про «наколку», то миссия проходится очень легко и без потерь.

Jungle Purification

— уничтожить все огневые точки, разгромить базу и унести ноги

Рекомендация: 2 взвода пехоты «marine» (обязательно с Deployable Radar), 1 взвод РТ, 1 взвод ЛТ (Anti-Air Sentry Gun), 2 взвода СТ (Repair Module), 2 АУ.

Очень тяжелая миссия, хотя поначалу она кажется легкой. И дело здесь в том, что вам фактически надо уложиться в короткое время.

Тактика действий такая. Даете задание артиллерии бить по указанной площади с безопасного расстояния (зажимаете Ctrl и щелкаете правой кнопкой мыши прямо по тактической карте, благо что на ней обозначены места огневых точек). При этом артиллерия может подъехать чуть ближе — следите за этим и вовремя подтягивайте остальные войска, дабы пресекать возможные вылазки противника, стремящегося уничтожить артиллерию. Затем осторожно посылайте вперед танки-разведчики: желательно поточнее засечь фактическое место расположение сооружений (сразу же корректируйте огонь, перенацеливая артиллерию). Делается это для того, чтобы выиграть время. Как только будет уничтожена **Tier-7**, прекращайте артиллерийский огонь и ведите всю армию к огневой точке: все оставшиеся сооружения безболезненно уничтожаются огнем танков (включая **Pulse Turret**).

Ваша первая цель — огневая точка **Crater**. Однако не кидайтесь сразу в атаку: предварительно обстреляйте огневую точку из артиллерии. Дело в том, что сразу же подрулит небольшой отряд фанатиков, и пока вы будете с ним разбираться, артиллерия основательно проутюжит кратер.

Далее уничтожайте точки в такой последовательности: E Gun Hole — SE Gun Hole — SW Gun Hole — W Gun Hole. Когда уничтожите SE Gun Hole, поступит сообщение о том, что прорвалась группа истребителей-штурмовиков, которые прибудут на подмогу фанатикам через 20 минут. Вот теперь вам придется поторопиться и уничтожить все оставшееся за 20 минут. Не уложитесь — считайте, что все пропало, так как громить базу противника под шквальным огнем налетающих штурмовиков — дело безнадежное при отсутствии сильной ПВО (на Anti-Air Sentry Gun можете не рассчитывать — не потянут).

И здесь вам должны сильно помочь передвижные радары (Deployable Radar). Только учти, что передвижной радар — штука «одноразовая» и обратно не «сворачивается», а у вас только 2 радара. Первый радар можно развернуть так, что он засечет одновременно SW и W Gun Hole.

Далее предстоит небольшое сражение на подступах к базе: на пригорке будут стоять несколько взводов СТ и ТТ (кстати, их можно предварительно обработать «артиллерией»: ведь все видно благодаря первому радару). Постарайтесь как можно ближе подойти к базе противника и развернуть второй радар. С его помощью вам надо засечь положение энергетической станции (Power Station) и быстренько ее снести артиллерийским огнем. Это сильно ускорит дело, поскольку тогда смолкнут все защитные установки базы, включая 4 турели Tier-7. Так что можете врываться на базу и громить все подряд (если бой окажется затяжным, не забудьте развернуть Repair Module). Главное — уничтожить ключевые здания. После этого вам прикажут возвращаться в эвакуационную зону. В это время уже могут показаться штурмовики. Но они практически ничего не смогут сделать с быстро движущимися юнитами (чтобы их отвлечь, можно предварительно развернуть все Anti-Air Sentry Gun).

Anti-Air Raid

— уничтожить все пункты ПВО и разгромить базу

Рекомендация: 2 взвода пехоты «marine» (с Deployable Radar), взвод РТ, взвод ЛТ (Anti-Air Sentry Gun), взвод СТ (с Repair Station), АУ, звено истребителей и звено штурмовиков.

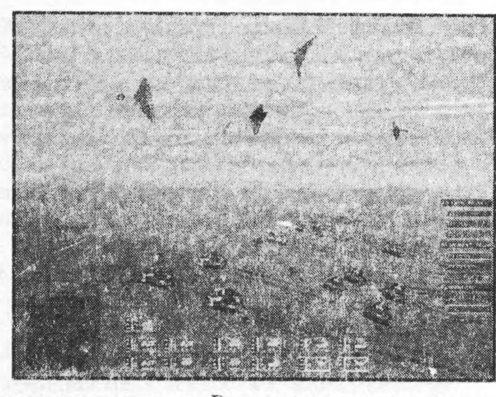
Совсем легкая миссия по сравнению с предыдущей. Делать вам предстоит то же самое, а вот временем никто не ограничивает — выбирайте удобный темп продвижения. Тактика действий вам уже прекрасно известна. Единственный совет: держите самолеты чуть позади всей армии, когда будете подходить к очередному пункту ПВО (самолеты описывают широкие круги, и их могут зацепить зенитки).

Сначала принимайтесь за пункт **AA Alpha** — он прямо перед вами. Пройдя через него, доберетесь до **Bravo**. Затем придется вернуться к «Альфе», чтобы подойти к пункту **Delta**. Двигайтесь везде осторожно, так как возможны (и действительно будут) засады противника. Самая крупная стычка будет перед «Дельтой», где вам придется иметь дело со взводом ТТ (не говоря о прочей «мелюзге»). Часто будут попадаться и «тамплиеры», так что будьте настороже.

Когда разделаетесь с «Дельтой», до базы противника уже будет рукой подать. Но здесь будьте вдвое осторожны. Как только подниметесь на возвышенность, ведущую к базе, на вас налетит взвод штурмовиков, а с гор посыплются «тамплиеры». Так что быстренько разверните все Anti-Air Sentry Gun, а «тамплиеров» шугайте из спецоружия. Как только закончится эта битва, считайте, что миссия выиграна. Далее совсем просто, так как на базе вообще нет войск, не считая защитных установок.

База находится на возвышенности, а вход на нее прикрывают две мощные турели Tier-7. Так что остановитесь перед входом и разверните Deployable Radar — все турели высветятся, как на ладони (но можно даже и без радара догадаться, где они стоят, и бить «вслепую»). Когда артиллерия сделает свое дело, можно подняться на возвышенность

и снести базу (только осторожно: на базе есть еще одна турель Tier-7 и несколько зенитно-ракетных комплексов). Достаточно уничтожить командный центр и 2 храма возле него (в правом верхнем углу карты).



Simple Escort Duty

— эскортировать ученых к обелиску (Xenofact), затем — в эвакуационную зону

Рекомендация: 2 взвода пехоты «marine» (с Medikit), взвод РТ (с Repair Module), взвод ЛТ (с Repair Module), 3 взвода СТ (с с Repair Station), взвод ЗУ (с Repair Module).

Поначалу это действительно «простая эскортная миссия». Вам не составит никакого труда доставить ученых к обелиску. (Только поглядывайте по сторонам — в горах могут быть «тамплиеры», да не пускайте ученых к обелиску без охраны: как только они займутся своим делом, подлетит парочка взводов ЛТ.) Обратная дорога будет совсем «безоблачной». Но только на полпути поступит сообщение, что эвакуация через старую pickup zone стала невозможной, и вам предложат новую эвакуационную зону. Придется повернуть.

На новой дороге все будет спокойно, пока вы не подъедете к равнине, где находится эвакуационная зона. При входе на равнину вас будут поджидать по взводу танков всех мастей (включая тяжелых) и парочка пехотных взводов, так что заранее перегруппируйтесь еще в ущелье. Выйдя на равнину, не спешите занять pickup zone. Сначала «зачистите» хотя бы ближайшие окрестности. Дело в том, что как только вы встанете в pickup zone, на вас ринутся полчища фанатиков со всех окрестностей. Бой будет очень жарким, а вам надо будет продержаться 5 минут до подхода корабля. Поэтому сразу же разверните все передвижные ремонтные станции. В ходе боя следите только за состоянием здоровья своих юнитов и вовремя жмите на клавишу «E», чтобы вовремя лечить/ремонтировать их — плотность огня будет очень высокой. И традиционный совет: старайтесь уничтожить «тамплиеров» из спецоружия еще на дальних подступах.

Take & Control

— захватить обелиск, эскортировать туда ученых, а затем вывести всех в эвакуационную зону

Рекомендация: 2 взвода пехоты «marine» (с Deployable Radar), взвод «егерей», взвод РТ, 2 взвода СТ, взвод ТТ, взвод РУ, АУ и взвод ЗУ. (Брать самолеты не рекомендуется: мороки будет много, так как у противника густая сеть ПВО.)

Миссия в духе предыдущей, даже попроще. Захватить обелиск очень просто — он охраняется шестью лазерными турелями, которые выносятся из чего угодно с дальнего расстояния. А труднее всего будет на подступах, при движении по ущелью — с другого конца на вас набросится взвод «лучевых платформ» (полезно предварительно развернуть радар в этом месте). Они очень подвижны и необычайно сильны, так что загодя выведите в первый ряд «твердолобые» танки, задвинув артиллерию и ракетные установки куда подальше.

Далее направляйтесь в правый верхний угол карты за учеными. По пути вынесите все попавшиеся лазерные турели (их штук 6). Ученые прибудут на трех грузовиках, которые сразу же сдвинутся с места, не ожидая вашей команды (пока что вы не можете управлять ими). Просто сопровождайте их, пока они сами не подъедут к обелиску (по ходу движения на них нападет взвод РТ).

Теперь вам прикажут доставить всех в эвакуационную зону возле левой кромки карты. Вроде бы путь прям и очевиден — строго на запад. (Начиная с этого момента вы смо-

жете непосредственно управлять грузовиками с учеными.) Но если пойдете прямиком, обязательно напоретесь на ту самую **Tier-7**. Так что загодя разверните радар и грохните турель из артиллерии. Если нет артиллерии, можно обесточить турель, уничтожив все энергетические станции. Часть станций — на самом виду, к юго-западу от обелисков. Одна крупная и четыре мелких скрываются у подножия горы на севере (поосторожнее с мелкими — турель близко). Есть еще несколько станций в левом верхнем углу карты, куда можно добраться обходным путем через горы. В конце концов, можно вообще не связываться с турелью, а обойти ее, сделав большой круг по часовой стрелке вокруг горного массива.

P.S. Нельзя потерять ни одного грузовика с учеными.

Under the Field

— уничтожить вражескую базу

Рекомендация: 2 взвода пехоты «marine» (с Deployable Radar), взвод «егерей», взвод РТ, 2 взвода СТ, взвод ТТ, 2 взвода РУ, АУ, взвод ЗУ и звено истребителей.

Высадите всех в южную drop zone. Будьте внимательны с самого начала: самолеты-штурмовики фанатиков начнут атаковать буквально с первых секунд игры. Объедините все танки в одну группу и пустите их первыми. Пусть за ними идет пехота, затем — установки с командным БТР. Все шествие замыкают истребители, прикрывая тылы.

Путь на базу однозначен — через узкое ущелье, которое будет постепенно расширяться. Двигайтесь не спеша, пуская вперед танковый разведвзвод. Как только завидите противника, расстреливайте его артиллерией с дальнего расстояния. Примерно на полпути к базе вам придется иметь дело с тремя взводами «тамплиеров», затем — со взводом СТ. Примерно в этом месте (там еще ущелье резко расширяется и поворачивает на северо-восток) вам надо остановиться и развернуть радар. Вы должны увидеть две красные точки по краям ущелья (почти возле базы). Правая точка обозначает зенитную установку, левая — дальнобойную гаубицу. Вот с гаубицей и нужно разобраться в первую очередь.

Сделать это можно двумя способами. Самый очевидный — начать бить из своей артиллерии, но тогда придется подъехать чуть ближе. А это уже чревато. Нет, сама гаубица вас еще не «видит», но запросто может увидеть подошедшая поближе пехота, которая сыграет роль наводчиков. Поэтому лучше пойти другим путем и отрядить на это дело спецназовцев. «Егеря» без труда заберутся на левый склон и, пройдя по хребту, уничтожат гаубицу. Затем сразу же уберите спецназовцев в «тень», дабы их не заметили штурмовики.

После этого уничтожайте артиллерией зенитную установку и продвигайтесь еще чуть ближе — на то расстояние, чтобы артиллерия могла добивать до южной кромки базы. Там стоит **Tier-7** и лазерная пушка. И то, и другое можно накрыть даже «вслепую» артиллерийским огнем. Теперь вам надо добраться до этой самой южной кромки базы (по пути придется иметь дело со взводом ТТ). Разворачивайте там второй радар — и почти вся база как на ладони. Часть зданий скрывает **Jamming Facility** (ваша первичная цель). Уничтожьте ее, и увидите вообще все.

Теперь поступит задание снести всю базу. В первую очередь накройте артиллерией две **Advanced Power Station**, и остальные обычные турели навсегда смолкнут. Правда, останутся еще **Defender Gun Mk2**, но и они замолкнут, как только вы снесете **Turbine** и **Biohazard Tank**. Дальше вообще нечего делать. Снесите оставшиеся сооружения и эвакуируйтесь через pickup zone (которая будет совпадать с местом старта).

Behind Enemy Lines

— уничтожить 1) Auxiliary Power Generator; 2) Auxiliary Communication Relay: 3) Communication Center; 4) Power Core; 5) Main Power; 6) Power Unit

Рекомендация: 2 взвода пехоты «marine» (с Deployable Radar), взвод «егерей», взвод РТ, 2 взвода СТ, 2 взвода ТТ, 2 взвода РУ (с Hellfire Warhead), АУ и взвод ЗУ.

Требуется разгромить ключевые здания в шести точках. Все точки располагаются на холмах с крутыми склонами, взобраться на которые можно только с одного направления (эти направления указаны на рисунке стрелочками). Громить эти точки рекомендуется в том порядке, в котором они пронумерованы: 1-я, 2-я... 6-я. С самого начала вам дается только один dropship, способный доставить только 4 взвода. В качестве «первенцев» рекомендуется взять взвод РТ, 2 взвода СТ и взвод ЗУ. Остальные войска вы сможете десантировать после выполнения второго задания.

Поход к 1-й точке охраняется только взводом ЛТ, которые выносятся за милую душу. Поднимайтесь на холм медленно (оставив у подножия ЗУ), поскольку сама точка охраняется еще взводом пехоты, двумя лазерными пушками и одним Defender Mk 2. Все это мелочи, но лучше расправляться с ними поодиночке. Достаточно уничтожить два здания Small Power Plant.

Вторая точка проходится аналогично, с тем лишь отличием, что подступы охраняет взвод бронемопедов, а на самом холме стоит взвод СТ (плюс 2 лазерные пушки и один Defender Mk 2). Как только уничтожите Communication Relay, вам дадут возможность высадить остальные войска в точке Z2. Сразу же возникнет искушение объединить все юниты в одну армию. Не делайте этого. Дело в том, что на вершине горы «3» стоит взвод «лучевых платформ», которые сразу же откроют сокрушительный огонь, если вы попытаетесь воссоединиться. Так что 3-ю точку придется брать только силами «северной» группировки.

Сместите группировку «Z2» на юго-восток, остановив перед подъемом на гору «3» (по пути придется иметь дело со взводом ЛТ). Отрядите отряд пехотинцев развернуть радар в точке «Р» и верните их в строй. Радар высветит вам всю гору, а также покажет местонахождение Drone Carrier, притаившегося в точке «Д». Зарядите обе ракетных установки Hellfire Warhead и «натравите» их на «дрононосца». Он даже и пикнуть не успеет. Теперь вам никто не будет мешать взяться за 3-ю точку. Долбайте артиллерией до тех пор, пока не будут уничтожены все Beam Platforms — это самый безопасный метод. В ходе этого процесса «высунется» взвод тяжелых танков и будет быстренько сметен огнем всех ваших орудий (главным образом — РУ). Далее выруливайте на холм и завершайте зачистку (там останется только 2 лазерные пушки, если вы их раньше не накрыли артиллерией). Вот теперь можно объединить всю армию. Сделайте это.

На пути к 4-й точке вы не встретите никакого сопротивления. Только эта тишина обманчива. К четвертой горе нельзя подъезжать слишком близко, так как на ней находится коварный «дрононосец». Его надо уничтожить в первую очередь, пока он не начал выпускать своих дронов. Так что остановите свою армию на рубеже, указанном на рисунке. Направьте всю пехоту к северной гряде. Оставаясь в тени, она сможет незаметно подобраться ко входу на гору «4». Поставьте ее под самым склоном у спуска с горы. Теперь начните методический обстрел горы артиллерией. Выстрелы потревожат «дрононосца», и он начнет съезжать с горы, стремясь добраться до «обидчиков». Вот тут не упустите момент и вдарьте пехотой из засады. (Для пехоты это безболезненно, поскольку для нее дроны совершенно безопасны.) Дальше все просто. На горе останется только взвод СТ, взвод пехоты и 2 лазерные пушки. Как расправиться с ними — дело вкуса.

Пятая гора штурмуется по той же схеме, так как на ней тоже засел «дрононосец». Он точно так же выманивается артиллерийским огнем и попадает под огонь засевшей пехоты. А на горе защита чуть посолиднее: в дополнение ко взводу пехоты и двум лазерным пушкам имеется взвод «тамплиеров» и взвод СТ. Если ваши войска уже достаточно потрепаны, можно и не лезть на рожон, а спокойненько развернуть возле горы радар, засечь положение **Advanced Power Plant** и двух **Power Units** и вынести их артиллерийским огнем.

У шестой горы свою «изюминка» — гаубица, расположенная в точке «Г». Так что не подъезжайте слишком близко. Пустите вперед РТ. Задача разведчиков — выманить «тамплиеров» и подвести их под огонь стоящей поодаль армии (гаубица просто не попа-

дет по быстроходным танкам). Далее с криком «банзай» кидайте к горе обе ракетные установки. Гаубица начнет по ним бить, но опять попасть не сможет. Зато вскроет свое положение и будет быстро уничтожена ракетным огнем. Далее можете подтянуть к горе всю армию. Лезть на гору нет необходимости, тем более что наверху находится по взводу СТ и ТТ. Достаточно уничтожить Power Generator. А бить можно из артиллерии и «вслепую» (или послать на разведку спецназовцев и быстренько их вернуть). Как только уничтожите генератор, так миссия и закончится.

Show of Force

— сравнять с землей Outpost (1), затем уничтожить командный центр (3) и оба храма (2)

Рекомендация: 2 взвода «егерей» (с Demolition Kit), 2 взвода СТ, 2 взвода ТТ, 2 взвода РУ, АУ, взвод ЗУ, звено штурмовиков и звено истребителей.

Громить Outpost вам поможет армия майора Томаса. И неизвестно, радоваться этому или огорчаться. Дело в том, что миссия будет считаться проигранной, если будет уничтожен БТР бравого майора. Поэтому сразу же отрядите всю свою авиацию защищать броневичок Томаса. Не мешкая ни секунды, загрузите оба взвода спецназовцев в свой БТР и поспешите на помощь танкам Томаса, которые ломанутся напрямую. Сделайте небольшой маневр и зайдите во фланг. Самое главное — быстренько заметить энергетическую станцию и расстрелять ее, дабы обезвредить **Tier-7** и прочие защитные установки. Пусть основной огонь придется на майорские танки — все равно в дальнейшем они не пригодятся. Главное — чтобы не погиб сам майор. Когда будут уничтожены все здания **Outpost'a**, можете немножко перевести дух. Первая часть миссии пройдена. И хотя вторая часть будет достаточно сложной, но она будет протекать не в таком бешеном темпе.

Теперь ваша первейшая задача — уничтожить обе гаубицы, стоящие на возвышенности (обозначены буквой «Г» на рисунке). Проще всего сделать это с помощью «егерей». Пустите их по маршруту, указанному на рисунке. Так они могут пробраться незамеченными, оставаясь в тени склонов. Но все же держите поблизости свою авиацию — на случай, если спецназовцев заметят штурмовики или пехота фанатиков. Пусть «егеря» быстренько уничтожат обе гаубицы и укроются в тени северного склона.

Теперь ничто не мешает вашим танкам и самоходкам выдвинуться в центр карты, прямо к бетонному заборчику, огораживающему базу. Как ни странно, но там вообще нет защиты, и вы без проблем разнесете **Advanced Power Center**. Собственно, уничтожение этой энергетической станции и было целью всей этой операции. Больше вы тут ничего сделать не сможете. Бетонный заборчик просто непробиваем никакими средствами, и артиллерия отсюда не добивает ни до цели «3», ни, тем более, до цели «2». Можно было бы попытаться обойти заборчик с юга — и там действительно есть вход. Только вход этот сильно охраняется: «лучевые платформы», тяжелые танки, не говоря уж о прочей «мелюзге». Да и минное поле имеется. Так что лобовой путь равноценен самоубийству.

Вот тут-то вас и выручат спецназовцы. Их можно незаметно провести через северную возвышенность, а затем они взорвут обе цели с помощью Demolition Kit. Маршрут указан на рисунке. Обратите внимание, что на возвышенность можно подняться и спуститься только в указанных точках. Не забудьте перед вылазкой задать режим **Hold Fire**, дабы «егеря» себя не выдали. Как только подойдете к точке спуска, нажмите на паузу и внимательно изучите все окрестности. Наметьте дальнейший маршрут — спецназовцы должны действовать скрытно, прячась за здания или укрываясь в тени.

Защитных сооружений можете не бояться — недаром же вы уничтожили **Advanced Power Plant**. Опасайтесь только патрулей: артиллерийские платформы «прохаживаются» вдоль линии «2" — "3», да около командного центра пасутся два взвода «тамплиеров». Сначала взорвите оба храма, установив два заряда между ними (одного заряда может не хватить). Затем прокрадывайтесь к командному центру. Взорвете — миссия пройдена.

Order of the New Dawn

Liberation Day



— уничтожить все грузовики

Грузовики находятся на базе в центре карты, а сама база охраняется несколькими взводами ЛТ. Загрузите пехоту в БТР и быстренько наведайтесь на все Outpost'ы, объехав их по кругу. Танки с базы уедут по сигналу тревоги. Врывайтесь на базу и уничтожайте грузовики, пока не вернулась охрана. Все три грузовика находятся в «аппендиксе» к юго-востоку от центра базы. Далее быстренько уносите ноги в эвакуационную зону. Хотя можно и не торопиться и набраться опыта, приняв бой, ведь танки противника будут появляться повзводно, и так же повзводно вы будете их косить. Только дело это рискованное — смотрите сами.

Clear the Way

— уничтожить все ПВО (AA Sites) и поддержать огнем союзные штурмовики

На карте 3 точки ПВО, в каждой из которых имеется по 2 установки. Первая точка уничтожается без проблем — там вообще не будет защитников. Но после ее уничтожения противник получит подкрепление, так что у второй точки твас уже будут поджидать ЛТ и пехотинцы. С ними справиться можно. Избегайте только СТ. Ни в коем случае не вступайте в сражение с ними — дело это безнадежное. Если завязнете у второй точки, лучше смотайтесь и попытайтесь атаковать третью. Словом, маневрируйте, используя свое преимущество в скорости. Как только все установки ПВО будут уничтожены, базу начнет добивать группа союзных штурмовиков. Ваша задача — поддержать их огнем. Однако это сильно сказано. Единственное, чем вы можете им серьезно помочь, это уничтожить взвод зенитных установок.

Nobody Home

— вывести кристаллы с базы

Легкая миссия, если действовать быстро. Так что с самого начала загрузите пехоту в БТР и никогда не выгружайте. Первым делом надо заехать на основную территорию базы — в указанное место. Перед самыми воротами базы можно дать бой немногочисленным ЛТ противника. Когда командный БТР достигнет указанной точки, выяснится, что искомый кристалл находится в южном «филиале» базы. Так что придется сделать небольшой крюк, обогнув гору. Когда получите кристалл (для чего опять же требуется подвести командный БТР в указанную точку), останется только довести армию до эвакуационной зоны. По пути не обращайте внимания на «цепляющегося» противника.

Activation Equipment

— доставить инженеров на базу, найти оборудование и вывести его в эвакуационную зону

Рекомендация: оснастите все взводы бронебойным спецоружием.

Сразу же сажайте пехоту в БТР и дуйте прямиком к инженерам. Как только соединитесь с ними, вам укажут примерное местоположение базы (Zulu). Направляйся прямиком туда. Впереди пустите бронемопеды. Немного не доходя до указанной точки, они засекут впереди по курсу тяжелый танк. Сразу же остановите мотоцикл и подведите к нему прочую армию. Примерно в это время покажутся два СТ. Рано или поздно с ними придется иметь дело, и лучше сделать это сейчас. Выгружайте пехоту и бейте изо всех стволов и орудий по танкам. Не стесняйтесь применять бронебойное спецоружие. Когда с танка-

ми будет покончено, настанет время заняться собственно разведкой. Вообще говоря, искомая база лежит прямо по курсу, но на пути стоит ТТ. Поэтому сделайте обходной маневр, сдвинувшись чуть-чуть на восток и обогнув танк против часовой стрелки. Главное — чтобы танк вас не заметил. Базу охраняют два пехотных взвода, расправиться с которыми можно без проблем. Затем подведите в центр базы оба транспортника с инженерами. Немного покопавшись, инженеры найдут искомое, и вам дадут последнее задание — довести всех до эвакуационной зоны. Лучше сдвинуться немного на север, так, чтобы зона оказалась строго на запад от вашей армии. Тогда оставшийся путь будет практически прямолинеен. Единственное «но» — по пути попадется гаубица, охраняемая одним пехотным взводом. Это не страшно, если вы не будете останавливаться. Как только услышите (увидите) выстрелы, прикажите транспортнику с инженерами следовать прямиком до эвакуационной зоны, а БТР с бронемопедами бросайте вперед на гаубицу. Не подставляйтесь под огонь пехоты. Затем расправьтесь с пехотой. Далее на пути помех не будет.

Into the Dusk

— разгромить базу и уничтожить все юниты противника

Рекомендация: оснастите пехоту бронебойным спецоружием.

В этой миссии у вас будут союзники в лице вашего босса и двух его взводов СТ. И это скорее минус, чем плюс. Дело в том, что БТР босса постоянно нужно будет опекать, ведь его уничтожение равноценно провалу всей миссии. И уже с самого начала игры вам придется вытаскивать босса из зад... словом, из нехорошего места. Так что грузите пехоту в БТР и — вперед, на выручку. По пути можно сильно не спешить: если наткнетесь на парочку танков противника, уничтожьте их сразу (все равно вам придется иметь с ними дело позднее). А у босса в принципе достаточно сил, чтобы выкрутиться из заварушки самостоятельно (даже без потерь). Как только ваш БТР подойдет к БТР босса, тот похвалит вас за расторопность и порулит в одному ему известном направлении. Следуйте за ним. Как только босс остановится, высаживайте пехоту и занимайте круговую оборону вокруг его БТР. Предстоит жаркий бой с «полевыми» частями противника. Там будут и легкие, и средние танки. Как только покончите с ними, босс скажет, что знает, где база противника, и поедет туда — прямо ко главному входу (вот идиот!). Делать нечего, надо тупо следовать за ним. Босс остановится недалеко от главного входа. Расположите свои юниты вокруг него, а командные броневички — рядышком (пусть они подлечивают друг друга). На базу не суйтесь — пусть противник сам выходит к вам. Когда волна врагов иссякнет, раздолбайте побыстрее энергетическую станцию (она как раз возле заборчика). После этого все лазерные пушки станут совершенно безвредными. Теперь осторожно входите на базу и окончательно зачистите ее, уничтожив все оставшиеся юниты (всего там 2 взвода СТ, 2 взвода ЛТ и 2 пехотных взвода). За здания принимайтесь только тогда, когда поступит сообщение, что вся местность зачищена. Когда уничтожите все ключевые здания, миссия и закончится.

Early Warning System

— эскортировать механиков к танкам, затем — уничтожить E.W.S.

Рекомендация: оснастите один пехотный взвод мобильным радаром.

Первая задача до смешного проста. «Эскортировать механиков» — это сильно сказано, потому как на ваш конвой будет покушаться только 1 пехотный взвод и 1 танковый разведвзвод. Когда механики достигнут базы, вы получите аж целых два тяжелых танка — «неплохая прибавка к пенсии».

Пресловутая E.W.S находится на хорошо защищенной базе противника. Поэтому рекомендуется предварительно уничтожить энергетические станции, питающие защитные установки базы. Энергетические станции находятся рядом, только придется сделать крюк, обогнув горный массив, чтобы добраться до них. (Хотя пехоту можно пустить прямо через горы, но это не сильно помогает.) Двигайтесь не спеша, потому что по дороге будут попадаться разрозненные отряды противника. Но это даже и к лучшему — потом бу-

дет меньше работы. (Можете даже специально порыскать по окрестностям в поисках врагов.) Сами станции находятся на огороженной площадке, охраняемой немногочисленным контингентом (пехота, легкие танки) и сторожевыми башнями. Еще две сторожевые башни вы встретите на дальних подступах к площадке — расстреляйте их с безопасного расстояния. Разверните в этом месте радар: вам надо обнаружить два взвода «егерей», притаившихся на склонах гор. Вскрыв их местоположение, быстренько уничтожьте их с помощью ЛТ. Подъехав к площадке, подождите, пока защитники сами не выйдут к вам навстречу. Уничтожьте их, затем — «мешающиеся» защитные установки. Потом расстреляйте все энергетические станции.

Теперь база противника обесточена. Поворачивайте к ней. Вы выйдете прямо к главным воротам базы, где вас, естественно, уже поджидают (СТ, ЛТ, Deployable Radar Station). Глупо лезть напролом, не находите? Так что оставляйте здесь оба тяжелых танка, и пусть они отвлекают на себя огонь противника (могут и погибнуть геройской смертью, ведь все равно они даны вам только на время этой миссии). Все остальные силы быстренько пускайте вдоль заборчика (на запад), чтобы они ворвались на базу через противоположные ворота. Далее быстренько уничтожайте Control Tower, и миссия пройдена.

Important Cargo

— отбить медицинский грузовик и эскортировать его в эвакуационную зону

Рекомендация: оснастите один пехотный взвод мобильным радаром; вместо ЛТ возьмите СТ, а оставшийся ЛТ оснастите Electro Field.

Посадите пехоту в БТР и направляйтесь прямо на запад к базе. Немного не доходя до одинокого холма (примерно на полпути), разгрузите пехоту и разверните боевой порядок: впереди танки, за ними — пехота и БТР. Далее двигайтесь не спеша: впереди ждет заслон из двух взводов ЛТ, одного пехотного взвода, а чуть дальше будет лазерный pillbox. Все это щелкается, как орешки. Далее идите, прижимаясь максимально близко к нижней кромке карты. С севера в вас начнет стрелять невидимый противник. Сразу же бросьте туда ЛТ — и взвода «егерей» как не бывало (используйте спецоружие для более быстрой расправы). Далее вы наткнетесь на pillbox, который выносится с дальнего расстояния. Вот уже и база близка. Подойдите еще чуть ближе, прижимаясь к нижней кромке карты. В вас начнет бить стационарная пушка, стоящая у самых ворот базы. Но только не попадет — видать, не судьба (видите ли, рельеф местности не позволяет). Теперь самое время развернуть радар. Сделайте это и внимательно рассмотрите базу. Бросьте вперед два взвода СТ, и пусть они заставят замолчать пушку. Подтяните остальную армию. Теперь ваша задача — уничтожить энергетическую станцию (Power Plant), благо она стоит возле самой ограды (и как раз в южной части базы). Особенно не спешите подъезжать к ней. По ходу дела расправьтесь с «потревоженным» взводом СТ и несколькими пехотными взводами. Затем возвращайтесь на угол базы и въезжайте через ворота. Далее — короткая стычка с двумя взводами ЛТ, под занавес — с СТ (их взвод стоит в дальнем конце базы, за медицинским грузовиком). Когда подъедете на БТР к медицинскому грузовику, тот перейдет под ваше управление. Первая часть миссии пройдена.

Но тут нагрянет майор Томас со своей армией (тот самый, с кепкой «аэродром»). Он будет поджидать вас у эвакуационной зоны. Но ничего страшного, так как силы его будут распылены. Примерно на полпути к зоне вы наткнетесь на парочку танковых разведвзводов, затем — на парочку пехотных взводов, парочку взводов «егерей», парочку взводов ЛТ, а уже у самой зоны — на два взвода СТ во главе с бравым майором. Все это выносится без проблем. Миссия закончится, как только медицинский грузовик достигнет эвакуационной зоны.

Heretic Manna

— уничтожить Supply Depot, Oil Pit, Mining Facilities и все грузовики

Рекомендация: оснастите пехотный взвод мобильным радаром; ЗУ абсолютно бесполезна, так как у противника нет авиации.

Сразу же разверните боевой порядок: впереди — танки, за ними — пехота с БТР, а самолеты-разведчики держите еще дальше в тылу (у них и так прекрасный радиус обзора). По пути к первой цели попадутся только 2 взвода РТ, 1 взвод ЛТ и взвод «егерей» (на горе слева). Когда дойдете до поворота и цель будет уже совсем близка, разверните радар. Вы сразу же увидите, что за «крепкий орешек» этот Supply Depot — аж 9 защитных установок. На самом деле это чепуха, так как практически все они уничтожаются с дальнего расстояния, а из живой силы на горе присутствует только пехотный взвод.

Когда полностью утвердитесь на горе и поступит сообщение, что первое задание выполнено, не спешите кидаться к следующей цели. Дело в том, что напротив вас находится еще одна гора, и эта гора тоже солидно защищена. Кроме того, в низине пасется взвод СТ и пехотный взвод. Поэтому сначала выманите танки и пехоту (с помощью взвода ЛТ) и расстреляйте их, и лишь потом осторожно принимайтесь за гору. Защитные установки на этой горе — такие же, как и на предыдущей, то бишь весьма слабенькие. Зато на горе помимо трех пехотных взводов имеется еще и взвод РУ — а это уже серьезно. Поэтому постарайтесь в первую очередь вырубить из спецоружия именно ракетные установки. Когда залезете на вторую гору, займите оборону, обратив фронт на северо-запад. Это на всякий случай: вдруг вынырнет какой-нибудь недобитый отряд. В вашем тылу останутся две цели, причем ничем не охраняемые. Так что отрядите один танковый взвод, и пусть он сначала расстреляет все топливные цистерны (Fuel Tanks), затем — оба здания Mining Facility. Теперь выезжайте на дорогу, ведущую на север, и методически расстреливайте все грузовики. (Сопротивления почти не будет: попадется взвод легких танков, пехотный взвод, и под занавес — два взвода «егерей».) Когда уничтожите последний грузовик, миссия автоматически закончится.

Have Gun, will Travel

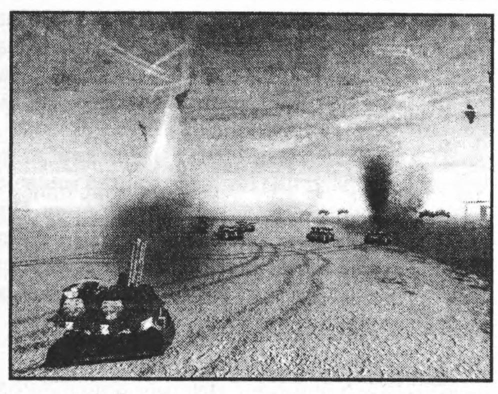
— уничтожить ключевые здания базы (Control Tower, Command Center, Corporate Tower) и встретиться с Магнусом

Рекомендация: вместо самолетов-разведчиков возьмите пехотный взвод с мобильным радаром.

Предупреждаю сразу: тяжелая, затяжная миссия.

Для начала пошлите куда подальше брифинг, где вам советуют разделить силы, высадиться в двух разных точках и взять противника в клещи. Высаживайте всех в левом нижнем углу карты, выстраивайте традиционный боевой порядок и не спеша маршируйте к южной стороне базы, изничтожая все на своем пути (попадется взвод ТТ, два взвода «егерей» в горах, остальное — по мелочи). Идите сначала на северо-восток; немного не дойдя до середины карты, сверните на восток и подойдите к возвышенности, находящейся к югу от базы. Здесь будьте вдвое осторожны. На возвышенности стоит мобильная АУ, охраняемая взводом РУ. Так что пустите на возвышенность только «тамплиеров», которые сами прекрасно разбираются с техникой и практически неуязвимы для ракет (а от артиллерийских выстрелов легко увернуться). Далее воссоедините всю армию на возвышенности. Переехав через возвышенность, прижмитесь к правому краю карты и езжайте на север, пока не упретесь в горы (осторожнее: по пути еще придется иметь дело со взводом СТ и «мелюзгой»). Поворачивайте на запад и идите вдоль горного хребта, пока не выйдете на юго-восточный угол базы (на подходе вам надо будет вынести 2-3 защитные установки).

Разворачивайте мобильный радар. Вуаля! Вам видны оба «яруса» базы со всеми защитными установками. Начинайте методически выносить все установки с помощью артиллерии, стараясь зацепить и юниты противника. Совсем недалеко от вас будет и первая цель — Control Tower, рядом — две энергетические станции (Advanced Power Stations). (Только не обольщайтесь насчет энергетических станций: когда вы их раздолбаете, защитные установки будут обесточены только 2 минуты — за этот срок вы никуда не успеете прорваться.) Медленно двигайтесь на запад вдоль кромки карты, дабы артиллерия могла добить до удаленных объектов. Рано или поздно на вас начнут набрасывать-



ся защитники базы, потревоженные взрывами. Силы приличные: 2 взвода ТТ, 2 взвода ЛТ, 2 взвода РУ и 2 пехотных взвода. Только появляться они будут поодиночке, съезжая с нижнего яруса и попадая под шквальный огонь ваших орудий. Так что проблем не будет. Дойдя до юго-западного угла базы, продолжите «круг почета», повернув на север. Но далеко не ходите — остановитесь у западного входа на базу (перед бараками). Отсюда можно легко уничтожить вторую цель — Command Center. Далее пустите на север взвод легких танков — просто для проверки, не притаился ли там враг (если да, то выманите его). Возможно, по танкам начнет бить стационарная артиллерийская установка, стоящая на третьем «ярусе» базы. Это не беда, вы всегда успеете сделать маневр. Главное — засечь, откуда бьет артиллерия. Теперь подводите «до упора» в гору на севере свою артиллерийскую установку и открывайте огонь «по площади». В этой артиллерийской дуэли выиграете вы, поскольку ваша установка — подвижная (выстрелил-отбежал). (Если артиллерия противника так и не раскрыла себя, даю подсказку: установка стоит на ближней площадке, к которой ответвляется шоссе, уходящее на третий ярус.)

После уничтожения АУ будет совсем просто. Теперь можете спокойно подниматься на первый «ярус», затем — на второй, добивая недобитое. Только будьте поосторожнее при подъеме на третий ярус, так как там стоит взвод РУ, не поддающийся на провокации (их невозможно выманить вниз). Далее уничтожайте третью цель — Corporate Tower. После этого вдруг появится ваш бывший босс Магнус, который назначит вам встречу в правом верхнем углу карты. Доведите туда свой броневичок — и миссия пройдена.

Four Bridges Too Far

— уничтожить все юниты противника

Рекомендация: пехотный взвод, взвод «тамплиеров», 2 взвода СТ, взвод ТТ, 2 АУ, 1 звено самолетов-разведчиков.

Первый и основной совет: не верьте вы в эти сказки о защите мостов, через которые враг якобы не должен прорваться; тем более не поддавайтесь на провокации типа «давайте быстрее вперед, пока пехота не закрепилась». Миссия закончится, как только на карте не останется ни одного юнита противника. Как вы достигнете этой цели — ваше дело.

Высадите всех в одном месте — у середины левой кромки карты (так ближе всего к западному мосту). Поспешите к западному мосту и выбейте оттуда два пехотных взвода. Далее надо занять основательную оборону. Танки поставьте цепью, перегородив ущелье. За ними — БТР. Обе артиллерийские установки отведите как можно дальше в тыл, но так, чтобы они добивали до другой стороны моста. Пехоту и «тамплиеров» расположите возле артиллерии в качестве охранников. Самолеты пусть болтаются над танками.

Вскоре поступит сообщение, что враг якобы прорвался, и теперь надо защитить одновременно оба моста: северный и южный. Эта проблема защиты решается очень просто: пошлите самолеты к северному мосту (в указанную точку), затем к южному мосту и верните их на место. Тем самым вы как бы «отметились», что цели достигнуты. Вот теперь ждите нашествия. Враг попрет к охраняемому вами мосту. Не дожидаясь его появления, прикажите обеим артиллерийским установкам «бить по площади» — по другой стороне моста. Картина будет веселенькая, но кое-кто все-таки прорвется, ведь средних танков будет море (штук 6-8 взводов). Но тут они напорются на огонь ваших танков. Так что вам практически ничего не надо делать (разве что перенести поближе огонь артиллерии в случае массового прорыва). Единственное, за чем вам действительно надо следить, это

не пропустить тот момент, когда уже под занавес подрулит АУ. Сразу же прикажите всем юнитам, кроме средних танков, отходить назад. Средние танки бросьте на АУ и уничтожьте ее как можно быстрее. Восстановите боевые порядки и еще немного постреляйте «по площади». Пусть тем временем самолеты прочешут окрестности, чтобы убедиться, что «волна» прошла вся.

После этого снимайтесь с насиженного места и рулите к восточному мосту (через любой мост — разницы нет). Возле него множество защитных установок, но все они снимаются артиллерией с дальнего расстояния. Подходы к мосту защищаются двумя взводами «егерей». Еще один «егерский» взвод — на другой стороне моста. Когда со всем этим хозяйством будет покончено, перейдите через мост, дабы «отметиться», что цель достигнута. Если после этого миссия не закончится, значит, где-то остался недобитый враг. Найдите его и уничтожьте.

Source of Power

— разгромить Outpost и авиабазу, затем полностью уничтожить главную базу

Рекомендация: 1-й dropship: взвод СТ, АУ, взвод ЗУ, звено самолетов-разведчиков; 2-й dropship: взвод ЛТ, 2 взвода СТ, взвод ТТ.

С самого начала вы можете высадить только один dropship, второй станет доступен после разгрома авиабазы.

По пути к Outpost'у вам встретятся только два взвода РТ. (Маршрут: чуть на север, затем — на запад.) При подходе к базе будет развилка. Остановитесь там, прижав все юниты к южной гряде. (Впереди, разумеется, танки, за ними — командный БТР, далее — обе установки.) Пошлите самолеты к южному «аппендиксу», где притаился взвод СТ. Пусть самолеты откроют по ним огонь и тем самым выведут их на «большую дорогу». Танки противника неожиданно попадут под фланговый огонь ваших танков и будут быстро уничтожены. Теперь никто не мешает вам проехать через южный «аппендикс» на возвышенность у левой кромки карты. Сделайте это и начните медленное продвижение на север. Остановитесь в том месте, откуда артиллерия может добить до четырех защитных установок на входе в базу (осторожнее с разведкой — среди них две Sentry Towers, могущие открыть огонь по самолетам). Начните методически долбить установки и площадь вокруг них. На шум начнут «выбегать» немногочисленные защитники базы: 2 взвода СТ, взвод ЛТ и 2 пехотных взвода. Все это будет появляться повзводно, и так же повзводно будет уничтожаться огнем ваших танков (на остановившиеся СТ можно перенести огонь артиллерии). Кроме того, налетит звено самолетов-штурмовиков, которые будут быстренько сметены огнем зенитных установок. Далее можно продвинуться дальше и уничтожить все 4 энергетические станции (поосторожнее с самолетами, так как у противника на базе имеется две зенитные установки). Благодаря этому обесточатся почти все защитные установки оставшихся двух баз.

К авиабазе можно пробираться двумя путями. Выберите «верхний» путь: к центру карты, затем на восток вплоть до правой кромки карты, оттуда — на юг. По пути вам будет попадаться только «мелюзга»: штук 5 взводов ЛТ и РТ. Но все же будьте начеку и активно используйте авиаразведку: местность горная, так что в ней легко устроить засаду. Схема разгромы авиабазы повторяет схему разгрома Outpost'а: самолеты служат наводчиками для артиллерии, которая крушит все подряд под прикрытием танков. Продвигайтесь не спеша, ибо защитников на базе порядочно: 4 пехотных взвода, 2 взвода ЛТ, 3 взвода СТ, 2 взвода ЗУ и взвод «егерей». Для выполнения задания достаточно уничтожить Control Tower. Однако не ограничивайтесь этим и освободите всю базу от юнитов противника, ибо второй свой dropship вы будете высаживать прямо на авиабазе.

Вот вы получили солидное подкрепление. Думаете, дальше будет легче? Как бы не так: главная база — это «крепкий орешек». К ней, опять же, ведут два пути. На этот раз выберите нижний. Только осторожно. Пустите вперед авиацию и «нащупайте» 2 АУ на горном хребте слева. Быстренько «натравите» на них свою артиллерию. Покружите еще немного в том месте и выманите ракетную и зенитную установки. Накройте их артилле-

рией. Далее можете пускать в ущелье всю армию. Можете спокойно двигаться до левого нижнего угла — вплоть до «входа» меж двух горных хребтов. Далее вам предстоит продираться сквозь плотную оборону противника: 4 «егерских» взвода, 4 пехотных взвода, 3 взвода ТТ, 2 взвода РУ, 3 взвода средних танков, взвод ЛТ, взвод ЗУ и самое неприятное — АУ (хорошо хоть «под занавес»). Затем сравняйте с землей все здания — и миссия пройдена.

Covert Beginning

— полностью уничтожить базу, расстрелять весь конвой (сохранив при этом грузовики) и закрепиться возле артефакта

Рекомендация: вместо истребителей возьмите штурмовиков.

Предупреждаю сразу: ну очень тяжелая миссия. Врагов — тьма, и действовать надо довольно быстро.

Высадите всех в северной drope zone. Сразу же ведите всех к базе, которая находится под самым боком. Ваша задача — закрепиться на какой-нибудь возвышенности, откуда артиллерия сможет спокойно утюжить базу. Как только противник засечет вас, запустится счетчик: через 5 минут к нему прибудет солидное подкрепление. Вот за это время вы должны значительно ослабить врага, уничтожив в первую очередь всю его артиллерию (во вторую — зенитные установки, дабы вашей авиации спокойно дышалось). Однако на саму базу не суйтесь: вам надо только «зачистить» окрестности и занять мощную оборону к моменту подхода подкреплений противника. Работайте в основном артиллерией, стреляя по подозрительным и узким местам. Пусть противник сам лезет на рожон. Следите только за тем, чтобы он не подогнал слишком близко артиллерийскую установку и «лучевую платформу». В случае крайней необходимости — удар штурмовиками. Как только у врага практически не останется «живой силы», начинайте утюжить саму базу, стреляя по площадям. Как только все здания базы будут уничтожены, вам дадут второе задание. (В этом и состояла хитрость «тактики выжидания»: если очень постараться, то базу можно было бы смести и до подхода подкреплений, но тогда это самое подкрепление «сядет на хвост» во время выполнения второго задания.)

Теперь вам надо расстрелять конвой, сохранив все грузовики. Конвой выйдет из правого нижнего угла карты и направится к кратеру, в котором находится обелиск-артефакт (это возле правой кромки карты, примерно посередине). Теперь вам надо резко бросить всю свою армию к кратеру и занять там оборону до подхода противника (враг подойдет к кратеру с востока). Очень хорошо, если у вас остались штурмовики — тогда вы существенно облегчите свою задачу. Дело в том, что конвой состоит из двух взводов СТ, взвода ТТ и взвода РУ. И танки можно основательно потрепать (если не уничтожить), уклоняясь от ударов ракетных установок.

После этого вам придется выдержать еще одну «волну» — подойдет еще одно вражеское подкрепление. Самое неприятное — там будет АУ. А в остальном — ничего страшного, если у вас сохранилась хотя бы половина армии. Единственный совет: держите грузовики рядом командным БТР, ибо потеря хотя бы одного грузовика равнозначна провалу всей миссии.

Winter Wonderful

— вовремя унести ноги

Рекомендация: Drone Carrier (с Repair Module), 2 звена штурмовиков (Fragmentation Torpedo, Energy Shield), звено истребителей (Energy Shield).

В этой миссии вас ждет большая наколка. С самого начала вам прикажут отстоять базу любой ценой. Все это не так. На самом деле вам надо следить лишь за тем, чтобы не был уничтожен БТР вашего босса, дождаться момента, когда он прикажет отходить, и отвести в указанную зону свой БТР. Кроме того, вам дадут возможность укомплектовать 3 dropship'а, но на самом деле вы сможете высадить только первый, так что «не раскатывайте губу».

Отведите Drone Carrier в ложбину южной горы. Там у него будет прекрасная позиция в смысле защищенности. Пусть над ним (даже чуть южнее) кружат истребители — до поры до времени они не понадобятся, зато послужат «глазами» для Drone Carrier. Свой БТР подведите к БТР Магнуса — так они будут подлечивать друг друга. Теперь ждите. Не обращайте внимания на вопли о том, что враг крушит Outpost'ы. И только когда противник появится у базы, бросьте на него штурмовики. Веселенькое будет зрелище, поскольку в первой волне будут только танки, беззащитные перед авиацией (легкие танки не в счет). Так что с первой «волной» противника можно справиться без потерь.

Вторая «волна» будет гораздо круче. Почти сразу налетит авиация — в этот момент включите энергетическую защиту самолетов (благодаря этому можно отделаться потерей только 1-2 самолетов). Затем повалят танки. Ну ОЧЕНЬ МНОГО танков. Они неминуемо прорвутся на территорию базы. Вот тут умело маневрируйте штурмовиками: следите лишь за тем, чтобы танки не стали атаковать БТР'ы и Drone Carrier (пусть себе крушат здания). Как только какой-нибудь танк позарится на них, немедленно уничтожайте его. Старайтесь как можно дольше продлить жизнь Drone Carrier.

Ведь скоро подвалят ракетные установки, весьма опасные для авиации, а «дрононосец» может справиться с ними, оставаясь в укрытии. Под занавес станет совсем худо: притащатся АУ под прикрытием зениток. К счастью, примерно в это время Магнус поймет, что дело безнадежно, и прикажет вам отходить в указанную зону (в левом верхнем углу карты). Не медля ни секунды, направьте туда свой БТР, а все, что осталось, пусть прикрывает ваш отход. (За Магнуса можете не беспокоиться — с этого момента вы не отвечаете за безопасность его БТР, который вскоре будет уничтожен.) Считайте себя Великим Тактиком, если доведете до зоны хотя бы еще один юнит, кроме своего броневичка.

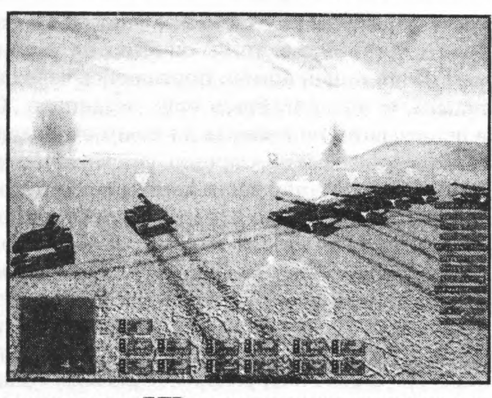
Desperation Attack

— разгромить оба Outpost'a и уничтожить базу

Рекомендация: 1-й дропшип: 3 звена штурмовиков, взвод ТТ; 2-й и 3-й дропшип: взвод «тамплиеров», 2 взвода СТ, взвод ТТ, Drone Carrier, взвод ЗУ, взвод РУ и «лучевая платформа».

С самого начала игры вам будет доступен только один дропшип. Ваша первая задача — помочь армии Сары пробиться через мост. Поэтому сразу же кидайте к мосту всех штурмовиков — они могут пощелкать танки противника еще на подходе (опасайтесь только РУ). БТР под прикрытием тяжелых танков пусть неспешно подъедет к месту заварушки, не втягиваясь в сражение. Когда с противником будет покончено, подведите свой БТР к БТР Сары, дабы они подлечили друг друга. Далее Сара кинет боевой клич: «Все — на разгром западного Outpost'a», и вся ее армия дружно двинется в указанном направлении. Направьте и вы вслед за ней своих штурмовиков, но БТР не трогайте — пусть стоит на месте. Дело в том, что БТР Сары как бы «приклеен» к вашему БТР: он тронется вперед только вслед за вашим БТР. В свою очередь, армия Сары тоже «приклеена» к своему командиру, а поэтому далеко не уйдет, остановившись на подходе к Outpost'y (как раз на достаточном расстоянии, чтобы не попасть под огонь артиллерии). Подождите, пока вся армия Сары не сгруппируется в одном месте, дабы затем она двинулась сплошной массой. Вот теперь пускайте к ней свой БТР в сопровождении тяжелого танка. Как только армия Сары двинется вперед, бросайте своих штурмовиков в левый верхний угол карты (прижимаясь к левой кромке карты). Там вы обнаружите энергетическую установку и быстренько ее разбомбите.

Полдела сделано — теперь смолкли защитные сооружения Outpost'a, включая грозную артиллерийскую установку. Однако осталась еще одна стационарная артиллерийская установка, на другой стороне каньона. Включайте энергетическую защиту и летите туда. Сначала накройте прикрывающую РУ, затем саму цель. После этого резко отводите штурмовики в тыл — они вам еще пригодятся. Пусть разгром Outpost'a довершит армия Сары.



После этого вы сможете посадить два оставшихся дропшипа. Высадите остальную армию возле правой кромки карты, ибо следующая ваша цель — восточный Outpost. Присоедините к ней свои штурмовики. У вас очень солидная армия, тогда как второй Outpost укреплен значительно слабее первого. Поэтому я даже не буду описывать, как его брать (замечу только в скобках, что самая главная опасность — стационарная АУ). После разгрома восточного Outpost'a Сара пошлет остатки своей армии на штурм базы с запада. Ну и пусть! А вы не торопитесь. Все ваши силы сконцентрированы на востоке (не считая командных БТР — пусть они остаются в левом верхнем углу карты от греха подальше; на них никто не будет покушаться, да и на всякий случай у них есть охрана — взвод ваших тяжелых танков). Вот и продвигайтесь неспешно одной массой, утюжа все подряд. В качестве разведчиков используйте оставшиеся штурмовики. В принципе, нужно громить не все, а только ключевые здания, указанные на карте.

The Last Dance

— взорвать главный Артефакт

Рекомендация: 2 взвода СТ, 2 взвода ТТ, АУ (с Long Range Discharge), 2 взвода ЗУ, 2 взвода Beam Platforms, 3 звена штурмовиков.

Начнем с конца. Конечная цель — взорвать главный Артефакт (обелиск), для чего необходимо подогнать к нему командный БТР. Стало быть, никак не обойтись без того, чтобы штурмом брать базу. База обнесена непробиваемым бетонным забором, а все ворота (в том числе и внутренние) охраняются двумя Sentry Towers (слабенькая противопехотная, но стреляет и по воздушным целям) и двумя CTT-175 mm Cannon (противотанковая пушка, примерно равная по силе среднему танку). (Собственно, примерное устройство базы, равно как и карта местности, известны вам по последней миссии за «Корпорацию».) Но главная опасность — это четыре стационарные артиллерийские установки, отмеченные буковками «Ар» на схеме. Имеются и мощные зенитные/ракетные установки, представляющие серьезную опасность для ваших штурмовиков — они обозначены буквами «АА». Чтобы проникнуть на базу, вам необходимо подавить все указанные точки. А заодно рекомендуется разнести все 6 энергетических станций, обозначенных буквами «Э» на схеме. На базе также полно бронетехники, но главным образом это средние и тяжелые танки. Главная опасность — две мобильных АУ: первая патрулирует нижнюю, вторая — верхнюю часть базы.

Маршрут движения указан на рисунке. Схема действий примерно одинакова. Неторопливо продвигаетесь всем скопом. Артиллерия выносит с дальнего расстояния «АА"-точки, после чего штурмовики совершают стремительный налет на АУ и быстренько отходят. Берегите авиацию — это основной ваш «кулак» в данной миссии. Чуть что — сразу же отводите ее по прикрытие своей сухопутной армии, а в тяжелых случаях не забывайте про энергетическую защиту. У противника тоже нехилая авиация, и базируется она чуть выше главного Артефакта.

Теперь несколько пояснений к маршруту. Сначала вам придется отклониться влево, чтобы расчистить путь для пролета авиации. Затем пустите штурмовиков, прижимая их к левой кромки карты, и пусть они разнесут все три энергетические станции в левом верхнем углу карты и быстренько вернутся назад. Теперь вам следует обогнуть базу на приличном расстоянии, дабы зайти со стороны восточных ворот. Это «приличное расстояние» определяется дальностью выстрела вашей артиллерии: по ходу дела обстрели-

вайте ворота, дабы снести все защитные установки. Вторая цель обстрела — спровоцировать противника, чтобы он выводил за ворота свои юниты, а те попадали под шквальный огонь вашей армии. Ворвавшись через восточные ворота, будьте предельно внимательны и продвигайтесь еще медленнее. Сделав очередную «перебежку», выждите и посмотрите, не поперла ли к вам очередная порция юнитов противника. Следующие три энергетические станции уничтожаются как бы «мимоходом». А вот с последней (в северо-восточной части карты) придется повозиться.

Дело в том, что до нее чуть-чуть будет не добивать ваша артиллерийская установка, даже если ее подогнать максимально близко к северной возвышенности (прямо под буковку «Э» на схеме). (А двигаться дальше на запад нельзя — попадете под обстрел последней артиллерийской установки.) Так что в первую очередь выпустите все 3 дальнобойных заряда. В принципе, для разрушения станции достаточно трех прямых попаданий. Но если не повезет (скорее всего, так оно и будет), придется вести огонь по «ближайшей» площади, надеясь на разброс стрельбы. Рано или поздно энергетическая станция будет уничтожена (заодно будет уничтожен взвод зенитных установок, базирующийся в ложбине чуть ниже нее).

Теперь вам будет не страшна последняя АУ, равно как и прочие защитные устройства. Вы можете увереннее продвигаться по базе, обращая внимание только на юниты противника. Не спешите подъезжать к Артефакту — сделайте небольшой крюк, дабы дать бой эскадрилье Кардинала, базирующейся чуть севернее. Как только подъедете к Артефакту, вам дадут 2 минуты, чтобы «почистить перышки» (подлечиться и занять круговую оборону) — через этот срок подвалит армия того самого майора Томаса. Она состоит главным образом из танков — примерно 8 взводов СТ, 2 взвода ТТ, взвод РУ, АУ и взвод ЗУ. Так что штурмовики (если они еще у вас остались) будут весьма кстати. Ваша задача — продержаться минут 5, не пропустив ни одного танка к главному Артефакту. Затем наслаждайтесь заключительным роликом.

Секретная миссия

Находясь в основном меню (Main Menu), нажмите одновременно клавиши M, S и V. В появившемся окошке напишите the new generation of rts-games. *После этого вам станет доступной секретная миссия (через меню Custom Game). (Другие чит-коды смотрите в соответствующем разделе журнала — прим. ред.)*

Saboteur

— уничтожить все склады с горючим

Рекомендация: оснастите пехоту мобильным радаром, а «егерей» — взрывчаткой (Demolition Charge).

Простая миссия. Первым делом надо незаметно подобраться к базе. Легчайший маршрут — сразу на север вплоть до верхней кромки карты; затем, прижимаясь к краям карты, подберитесь к восточной части возвышенности, на которой стоит база. Разверните здесь мобильный радар. Все как на ладони: все 5 складов расположены как раз у восточного края за бетонным заборчиком. Конечно, бетонный забор препятствует ведению прямого огня по складам (если только не использовать минометы), но он также задержит оба танковых взвода, которым придется сделать большой крюк, чтобы добраться до вас. И самое главное: забор — не помеха для взрывчатки.

Дождавшись, когда оба пехотных патруля отойдут к западной части базы, быстро подведите БТР к углу базы. Выгружайте пехоту и ставьте один заряд напротив складов. Отводите «егерей» в сторону и взрывайте. Затем — второй заряд (должно хватить двух). Если все сделаете очень проворно, то успеете погрузить пехоту и смотаться по старому маршруту в эвакуационную зону. Но если враг «сядет на хвост», выгружайте пехоту — она задержит противника, что позволит БТР добраться до места. В принципе, можно дать бой и уничтожить противника, если вы оснастили оба взвода бронебойным оружием (а то как-то нехорошо бросать товарищей на произвол судьбы).

ЮНИТЫ

Командный БТР

Выражаясь шахматным языком, это «король» вашей армии — уничтожение командного БТР означает немедленный проигрыш. К счастью, броневичок отличается дюжим «здоровьем» и приличной (хотя и средней) броней. Его пушечка довольно посредственна (по силе сравнима с пушкой легкого танка), зато может стрелять и по воздушным целям. БТР способен также перевозить пехоту. Но главное его достоинство — способность ремонтировать/лечить юниты прямо в полевых условиях (для этого БТР должен находиться рядом с «раненым»; «лечение» происходит автоматически). К сожалению, БТР не может лечить самого себя, хотя два союзных броневичка могут лечить друг друга. Однако средний танк «Корпорации» может быть оснащен Deployable Repair Station — мобильной ремонтной станцией, которая может лечить все наземные юниты, включая командный БТР.

Пехота

Пехота традиционно считается «пушечным мясом». Но только не в Ground Control, где она может оказаться весьма полезной среди «тяжеловесов». Пехота обладает большой маневренностью и способна залезть почти на любую гору, что открывает простор для тактического маневрирования. Пехота малозаметна, поэтому ее можно легко скрыть в густой траве или под тенью склона, устроив засаду. Пехотный взвод может быть оснащен мобильным радаром (Deployable Radar), а это очень полезная штука: будучи развернутым, этот радар вскрывает положение вражеских юнитов и зданий в весьма приличном радиусе. Эти «глаза» очень полезны при взятии хорошо укрепленных баз, когда противник даже не дает возможности подойти близко к базе. Данные радара могут послужить прямой наводкой для артиллерии. (Одно плохо: однажды развернув, радар уже невозможно «свернуть» и перенести на другое место.)

Все сказанное выше относилось к «обычной» пехоте, практически идентичной по характеристикам у противоборствующих сторон. Но имеется также и «спецназ»: «егеря» (Jaeger) у «Корпорации» и «тамплиеры» (Templar) у «фанатиков». «Тамплиеры» обладают ракетным оружием, представляющим серьезную опасность для любой бронетехники, поскольку их ракеты самонаводящиеся (значит, практически не промахиваются) и способны прожечь любую броню. (А теперь представьте себе взвод «тамплиеров», засевших в горной расщелине, куда не могут добраться танки...) Однако в силе ракетного оружия кроется и его слабость: самонаводящиеся ракеты не способны «захватить» отдельного человека, а потому «тамплиеры» оказываются совершенно беззащитными перед обычной пехотой. «Егеря» же специализируются на диверсионных операциях, поскольку обладают высокой зоркостью и восприимчивостью, а сами очень скрытны. «Егерскому» взводу не составляет особого труда подобраться незамеченными к какой-нибудь дальнобойной гаубице и разнести ее в пух и прах за считанные секунды (их оружие способно пробить броню даже среднего танка). Только «егеря» могут быть оснащены специальной взрывчаткой (Demolition Charge), один заряд которой способен разрушить почти любое здание.

К общим недостаткам всех пехотинцев следует отнести их слабое здоровье, почти полное отсутствие брони и низкую скорость (последнее компенсируется тем, что пехоту можно перевозить на БТР). Кроме того, пехота совершенно беззащитна перед авиацией. Исключение составляют только «тамплиеры», если в качестве спецоружия дать им Anti-Air Warhead. Но это несерьезно, поскольку «тамплиеры» смогут пальнут по самолетам только 3 раза.

Танки

Танки традиционно составляют основу сухопутных сил — «бронированный кулак». Так оно и здесь. Средние (СТ) и тяжелые танки (ТТ) обладают самой мощной броней, а также самым сильным оружием для пробивания такой брони. (Разница такова: тяже-

CRAYVEN CORPORATION

Тип (англ.)	Тип (русск.)	Сила	Броня	Скорость	Зрение	Спецоружие	Спецснаряжение
Marine Infantry	Обычная пехота	2	3	0.5	6.5	Infantry Mortar, AT Rocket	Personal Medkit, Deployable Radar
Jager Infantry	«Егеря» — спецназ	4 (+a)	1	1	8.8	140mm RAW, GyroJet Ammunition	Personal Medkit, Demolition Charge, Image Intensifier
Scout Terradyne	Танк-разведчик (РТ)	3 (+a)	4	6.5	9.2	HE Grenade Launcher, Uranium Rounds	Repair Module, Anti-Tank Mine, Anti-Missile System
Light Terradyne	Легкий танк (ЛТ)	4 (+a)	4.8	5.2	6.5	HE Grenade Launcher, Uranium Rounds	Repair Module, Autocannon Gun, Rocket Gun, Anti-Air Gun
Main Battle Terradyne	Средний танк (СТ)	8	6.5	4.8	6.5	HE Rounds, Advanced HE Round	Repair Module, Targeting Computer, Deployable Repair Station
Heavy Terradyne	Тяжелый танк (ТТ)	7	9.2	3	6	HE Rounds, Advanced HE Round	Repair Module, Anti-Missile System
Anti-Air Terradyne	Зенитная установка (ЗУ)	4.1 (=a)	4.8	4.1	7.6	—	Repair Module, Image Intensifier, Anti-Missile System
Rocket Terradyne	Ракетная установка (РУ)	7 (+a)	4.8	4.1	6.5	Hammerhead Warhead, Hellfire Missiles	Repair Module, Image Intensifier, Anti-Missile System
Artillery Terradyne	Артиллерийская установка (АУ)	8.8	4.8	3	5.2	Tactical Nuclear Shells, Jannice Warhead	Repair Module, Image Intensifier
Light Scout Aerodyne	Самолет-разведчик	3 (+a)	4.8	8.8	9.2	HE Mini Bombs, Uranium Rounds	Afterburner, Image Intensifier, Anti-Missile System
Fighter Aerodyne	Истребитель	6 (=a)	4.8	9.2	7	Improved AIM Missile	Afterburner, Image Intensifier, Anti-Missile System
Attack Aerodyne	Штурмовик	7 (+a)	4.8	6.5	7	HE Firefly Rocket, TseTse Rocket	Afterburner, Image Intensifier, Anti-Missile System
Bomber Aerodyne	Бомбардировщик	9.8	4.8	5.2	5.2	Tactical Nuclear Bomb, Fragmentation Bomb	Afterburner, Image Intensifier, Anti-Missile System

ORDER OF THE NEW DAWN

Тип (англ.)	Тип (русск.)	Сила	Броня	Скорость	Зрение	Спецоружие	Спецснаряжение
Crusader Infantry	Обычная пехота	2	3	0.5	6.5	Flamethrower, Focused Energy Pulse	Personal Medkit, Portable Pulse Radar
Templar Torpedo	«Тамплиеры» — спецназ	6.5	1	1	6.5	Anti-Air Warheads, MicroNuke Warhead	Personal Medkit, Image Intensifier, Cloaking Field
Scout Hoverbike	Бронемопед (РТ)	3 (+a)	4	8.5	8.8	Electro Field, Electro Dagger	Repair Module, Anti-Tank Mine, Anti-Missile System
Light Hoverdyne	Легкий танк (ЛТ)	4 (+a)	4.8	6	6.5	Electro Field, Electro Dagger	Repair Module, Vortex Field, Speed Booster
Main Battle Hoverdyne	Средний танк (СТ)	8	6.5	5.2	6.5	Plasma Sunburst, Plasma Moonburst	Repair Module, Energy Shield, Missile Defender
Heavy Hoverdyne	Тяжелый танк (ТТ)	7	9.2	4	6	Plasma Sunburst, Plasma Moonburst	Repair Module, Speed Booster, Energy Shield
Anti-Air Hoverdyne	Зенитная установка (ЗУ)	4.1 (=a)	4.8	4.8	7.6	—	Repair Module, Image Intensifier
Artillery Hoverdyne	Артиллерийская установка (АУ)	8.8	4.8	3	5.2	TankBuster Discharge, LongRange Discharge	Repair Module, Image Intensifier
Beam Platform	«Лучевая платформа»	8.8 (+a)	4.8	5.2	7.6	SCU-Focus Prism, SCU-Frequency Prism	Repair Module, Image Intensifier, Energy Shield
Drone Carrier	«Дрононосец»	6.5	5.2	5.2	6.5	Advanced Spider Drone	Repair Module, Image Intensifier, Energy Shield
Recon Aerodyne	Самолет-разведчик	3 (+a)	4.8	8.8	9.2	Electro Field, Electro Dagger	Image Intensifier, Energy Shield
Attack Aerodyne	Штурмовик	7 (+a)	4.8	6.5	7	Fragmentation Torpedo, Solar Torpedo	Image Intensifier, Energy Shield
Fighter Aerodyne	Истребитель	6 (=a)	4.8	9.2	7	Improved Plasma Missile	Image Intensifier, Energy Shield

Примечание (относится к обеим таблицам): *+a — может стрелять по воздушным целям;*
=a — стреляет только по воздушным целям.

лый танк лучше бронирован, но уступает среднему танку в скорости и боевой мощи.) Однако их оружие малоэффективно против пехоты (хотя в качестве спецоружия им даются противопехотные снаряды, но только на 1-3 выстрела). Настоящим же «пехотным киллером» выступает легкий танк (ЛТ) со своим скорострельным крупнокалиберным пулеметом. Средняя броня, равно как и оружие, не позволяют ЛТ участвовать в крупных танковых баталиях, да этого от него и не требуется. Благодаря повышенной скорости ЛТ может избегать нежелательных встреч. Разведывательный танк (РТ) — самый быстрый из сухопутной техники, что в сочетании с высокой «зоркостью» делают его практически обязательным юнитом для солидной армии — ее «глазами». РТ может быстро подобраться к расположению противника, оставаясь незамеченным, узнать дислокацию сил и так же незаметно скрыться. Танк-разведчик — прекрасный наводчик для артиллерии.

Однако танки почти не могут бороться с авиацией. СТ и ТТ перед ней вообще беззащитны. Хоть чем-то ответить могут только ЛТ и РТ, но их оружие способно отпугнуть только самолеты-разведчики, а против штурмовиков оно малоэффективно. Также ничего не могут поделать со штурмовиками Anti-Air Gun, которые можно взять в качестве спецоборудования легких танков.

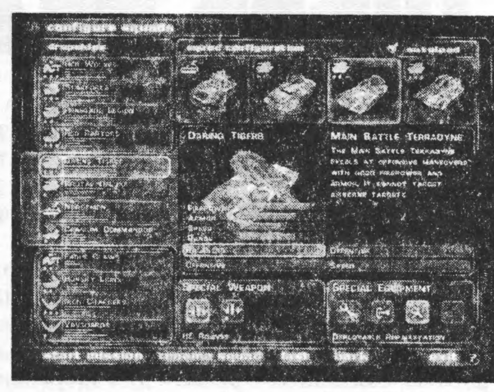
Самоходные установки

Артиллерийская установка (АУ) — это действительно круто: бьет на громадные расстояния, и бьет очень «больно». Практически обязательна при взятии хорошо укрепленных баз — способна вынести все защитные установки с дальнего расстояния. Однако бьет неточно, обладает неважным «зрением» и постоянно нуждается в опеке со стороны других юнитов, так как неэффективна при стрельбе по быстродвижущемуся противнику (особенно вблизи) и совершенно беззащитна перед авиацией. АУ может бить прямо «по площади» (для этого необходимо предварительно зажать клавишу Ctrl), что особенно полезно, если противник не дает возможности вашим наводчикам пододвинуться поближе: тогда бейте по всем подозрительным и «узким» местам.

Ракетная установка (РУ) бьет на меньшие расстояния (по сравнению с АУ), зато бьет точно, благодаря чему является настоящей грозой для танков. Самонаводящиеся ракеты спокойно перелетают через «спины» своих танков, так что вы можете не опасаться «дружественного» огня, когда РУ стоит во втором эшелоне. Там ей и место: РУ надо прятать за спины «тяжеловесов», поскольку броня ее весьма посредственна. Ценность РУ повышается еще и тем, что она способна поражать воздушные цели; вот только с пехотой ее ракеты почти ничего не могут поделать. Строго говоря, ракетной установкой в ее классическом варианте обладает только «Корпорация». У «фанатиков» же есть аналог — «лучевая платформа» (Beam Platform), бьющая лучом, а не ракетами, но обладающая всеми достоинствами и недостатками классической РУ.

Зенитная установка (ЗУ) — это то, что очень успешно борется с авиацией противника. Так что обычно даже одного взвода ЗУ достаточно, чтобы держать авиацию противника на почтительном расстоянии. Однако сила ЗУ на этом и исчерпывается: зенитка не способна бить по наземным целям.

Наконец, «фанатики» обладают одной забавной штучкой под названием Drone Carrier. Представьте: танковый кулак пошел в решительное наступление, как вдруг с какой-то горы начинают спрыгивать одним за другим дроны, вереницей направляясь к ближайшему танку. Увернуться от дронов невозможно, так что после нескольких взрывов дронов-камикадзе от танка остаются одни воспоминания. Приходится танкам спешно ретироваться, а разведчикам — вынюхивать «дрононосца», притаившегося в какой-нибудь расщелине. Быстренько и безболезненно расправиться с Drone Carrier могут только артиллерия и штурмовики, поскольку перед авиацией «дрононосец» совершенно беззащитен. Его дроны также не могут ничего поделать с пехотой, так что против Drone Carrier может также сработать тактика выманивания и расстрела пехотой из засады.



Авиация

У «фанатиков» нет бомбардировщика (компенсация за то, что у «Корпорации» нет Drone Carrier), а все прочие самолеты практически идентичны самолетам «Корпорации». Все самолеты обладают одним глобальным недостатком: их невозможно ремонтировать. Самолеты постоянно кружат в воздухе, так что их нельзя посадить на землю, чтобы командный БТР подремонтировал их. Кроме того, на самолеты в принципе не ставится Repair Module, доступный для любой сухопутной техники.

Самолет-разведчик — очень быстрый, очень маневренный и самый зоркий юнит в игре. Зачем он нужен — пояснять, я думаю, не стоит. Он даже может немного «пощипать» тех, кто не может ответить ему огнем. Штурмовик — это «класс»: любо-дорого смотреть, как штурмовики пикируют на бронетехнику, оставшуюся без прикрытия зениток и РУ. Бомбардировщик — еще круче: он обладает самым мощным оружием в игре, однако не столь маневрен, как другие самолеты, и его скорость равна скорости легкого танка. (Кстати, не обольщайтесь насчет спецоружия Tactical Nuclear Bomb: эта «ядреная бомба» наносит не столь значительные повреждения, как могло бы показаться из названия — сразу уничтожает только пехоту; зато охватывает огромную площадь.) Истребители — самые быстрые юниты в игре, служат для перехвата и уничтожения вражеской авиации, а также для сопровождения собственной. Истребители — гроза для штурмовиков и бомбардировщиков. (Бомбардировщики вообще беззащитны перед ними, а штурмовики способны отвечать не таким сильным огнем.) Однако истребители способны стрелять только по воздушным целям, так что их рекомендуется брать только в те миссии, где у противника действительно серьезная авиация.

Особенно не уповайте на авиацию при прохождении кампании. Дело в том, что у противника, как правило, имеется густая сеть ПВО. Тогда авиация становится даже обузой, мешающей более быстрому продвижению, поскольку постоянно надо следить за тем, не остались где еще зенитные/ракетные точки. Только в одной-двух миссиях авиация играет ключевую роль.

ИНТЕРНЕТ

Сайт разработчиков:
www.massive.se/groundcontrol/
Сайт издателей:
www.sierrastudios.com/games/groundcontrol/
Любительские и фанатские сайты:
www.gccenter.com/
www.gcdomain.com/

Игорь САВЕНКОВ
Isavenkov@mail.ru

HIRED TEAM: TRIAL

Разработчик: **New Media Generation**
Издатель: **New Media Generation**
Жанр: **3D FPS**
Требования: **P233, 64Mb, 3D (P2-300, 128Mb, 3D)**

Привет, народ! С радостью спешу доложить, что наши с вами реальные соотечественники из команды New Media Generation в кои-то веки сваяли самый натуральный Квейк-киллер! По сюжету вы — человек, не избежавший безработицы, а посему отозвавшийся на объявление: «Приглашаются люди для выполнения опасной работы, связанной с риском для здоровья и жизни. Резюме отправлять по адресу: Hired Team 122464-AWS North Prefect». Теперь ваша задача состоит в том, чтобы пройти семнадцать уровней чистого отбора в Наемную Команду. Это и есть суть «Испытания» (Trial). Как пройдете — ждите игру Hired Team от все той же NMG.

В связи с этим абсолютно неординарным событием, я взял игрушку на пристальное рассмотрение и выяснил следующее...

УРОВНИ

Первый уровень — Entering to Trial

Задание: Командная игра
Очки: 10
Боты: 1 за, 1 против
Комментарии: Самый простой уровень, здесь достаточно вовремя отхватить пулемет и найти врага. Постарайтесь не стрелять в инструктора, ибо его убийство неминуемо ведет к минусовым фрагам.

Второй уровень — Abandoned Refinery

Задание: Deathmatch
Очки: 10
Боты: 2 против
Комментарии: Здесь уже сложнее, чем в первом уровне, так как боты умеют бегать вдвоем и, соответственно, завалить их можно либо круговым стрейфом (хотя на высоких уровнях сложности они стреляют очень точно) либо оружием с широким радиусом поражения. На этот случай для вас припасен гранатомет.

Третий уровень — Prayer

Задание: Deathmatch
Очки: 15
Боты: 2 против
Комментарии: В зависимости от уровня сложности ботов, следует либо отсиживаться и ждать удобного случая, либо, наоборот, спешить, рвать и метать. Просто эти AI'шные ребята на высоких уровнях сложности любят зарабатывать фраги на себе подобных...

Четвертый уровень — Trial Installation

Задание: Deathmatch
Очки: 15
Боты: 3 против
Комментарии: «активней передвигайтесь и используйте все доступное оружие» — правильная, в принципе, цитата. Так и действуйте.

Пятый уровень — Mining Colony B-928BO

Задание: CTF (захват флага)

Очки: 5

Боты: 2 за, 2 против

Комментарии: Первый уровень с захватом флага. В принципе, можно просто стоять на базе и ждать, пока умные боты не принесут очередной флаг. А можно вырваться вперед и, не обращая внимания на гнусные поползновения оппонента, забрать их флаг, да еще впридачу и вернуть свой. Не забудьте прихватить бонус с регенерацией (лежит на задворках вашей базы).

Шестой уровень — Blade Run

Задание: Deathmatch

Очки: 20

Боты: 3 против

Комментарии: Очень маленький уровень, точнее, слишком мало поверхностей, на которых можно находиться. Соответственно, все, что нужно для счастья — дробовик, который лежит на балке вверху.

Седьмой уровень — Der Z-Generator

Задание: Deathmatch

Очки: 20

Боты: 4 против

Комментарии: Сверкающая и переливающаяся текстура, доминирующая на объектах этой карты, не должна спугнуть вас. Наверху лежит импульсная винтовка, а учитывая, что сверху вести бой намного приятнее, чем внизу, где рвутся ракеты и гранаты, она вам ох как пригодится. Впрочем, в одном из «углублений», в комнате с желтыми коридорами, лежит дробовик. Рекомендуется к охоте на ботов.

Восьмой уровень — Halls of Suffering

Задание: Командная игра

Очки: 20

Боты: 1 за, 3 против

Комментарии: Над вами явно издеваются. Игра-то, конечно, командная, но с одним напарником на четверых нахрапом не наедешь. Здесь пригодятся и дробовик, и гранатомет. Вражеские боты иногда кучкуются возле статуи с телепортом, используйте преимущество неожиданности и ракетницу.

Девятый уровень — The Metal Guards

Задание: CTF (захват флага)

Очки: 5

Боты: 2 за, 3 против

Комментарии: Увы, но тем «пассивным» способом, что описан в комментариях к пятому уровню, эту миссию не пройти. Таймлимит на 15 минут перечеркнет все ваши попытки переждать битву ботов на базе. Здесь придется бегать самому, и как вариант — использовать водный путь, ведущий прямиком с одной базы на другую. Обязательно экипируйтесь броней до 200 единиц, прежде чем идти за флагом!

Десятый уровень — Chamber of Black Cross

Задание: Deathmatch

Очки: 15

Боты: 4 против

Комментарии: Карта не слишком сложная, хотя побегать придется. Обратите внимание на боевой лазер возле бассейна под лестницей: это, пожалуй, лучшее оружие на уровне.

Одиннадцатый уровень — Orcstone

Задание: Deathmatch
Очки: 20
Боты: 3 против
Комментарии: Враги, как правило, тусуются у лифта. Иногда забегают в комнату с шестеренками за ракетницей. Поэтому вам имеет смысл и посещать комнату с шестеренками, и разгонять ботов у лифта. На момент отсутствия ракет пользуйтесь дробовиком.

Двенадцатый уровень — Requiem of Revultion

Задание: Deathmatch
Очки: 20
Боты: 3 против
Комментарии: На самом верху, если подняться на лифте, можно обнаружить импульсную винтовку. А внизу, в зале, через которую вы поднимались на лифте, частенько бегают боты. Снимать их сверху — одно удовольствие...

Тринадцатый уровень — Iron Locust

Задание: CTF (захват флага)
Очки: 5
Боты: 2 за, 3 против
Комментарии: Забавная карта. Поначалу путаешься в лестницах, а потом понимаешь — выйти из перешейка, пройти прямо и свернуть направо — вот он флаг. Учитывая симметрию карты, этот прием действует на обеих сторонах. А еще над нижним перешейком, чуть правее, есть лестница и верхний перешеек. Учитывая нелюбовь компьютерного противника к лестницам, следует почаще пользоваться этим путем.

Четырнадцатый уровень — Leonova

Задание: Deathmatch
Очки: 15
Боты: 2 против
Комментарии: Что именно хотел сказать А. Ланда, делая эту карту, неизвестно. Этакий многоуровневый якобы космический корабль, с офигенно переливающейся штуковиной на хвосте — единственный в игре уровень с пониженной в три раза гравитацией. За хвостом, кстати, есть площадка со скорчером и двумя зарядами к нему. Повеселимся!

Пятнадцатый уровень — Ruiner

Задание: Deathmatch
Очки: 10
Боты: 1 против
Комментарии: Первый уровень из серии «Tactical». Теперь у вас и у противников имеется модель повреждения, исходя из которой, вы либо будете бегать как бог, либо, при соответствующем повреждении ног, ходить так, как будто на всемирном соревновании по спортивной ходьбе вы заняли самое последнее место. К тому же и оружие внезапно обрело отдачу, да такую, что сразу и не въедешь — это ты выстрелил из базуки в противника или в стену над его головой... В общем, здесь рулит дробовик, хотя можно обойтись и автоматом. Для эстетов рекомендуется использовать только пистолет, а стрелять только в голову.

Шестнадцатый уровень — Container Site #667

Задание: Deathmatch
Очки: 15
Боты: 2 против
Комментарии: Дождик каплет-каплет, а нам все равно. Мы респавнимся, бежим за дробовиком или ракетницей в контейнер и улыбаемся. Потом расстреливаем ботов

и снова улыбаемся. Хотите подсказку? По фонарям можно лазать. А рядом с одним из фонарей есть контейнер с импульсной винтовкой. Берите ее, вставайте поудобнее и улыбайтесь, снимая врага за врагом...

Семнадцатый уровень — Deus Ex Machina

Задание: Командная игра

Очки: 20

Боты: 2 за, 3 против

Комментарии: Вроде как последний уровень. Честная игра — трое на трое, из них трое (враги) — ребята, прошедшие этот самый Trial еще задолго до нашего появления здесь. Обычно они тусуются наверху, возле гранатомета, хотя могут запросто спуститься вниз и даже добраться до машины. Кстати, за машиной лежит абсолютно ненужный бонус Фаталити, который кончается еще до того, как вы найдете себе подходящего оппонента.

ОРУЖИЕ

Пистолет

Мощность: 17

Комментарии: Самый обычный пистолет, практически не используется из-за очень низкой скорострельности и не особенно высокой мощности. Повредить из него кого-нибудь можно, но только на самом легком уровне, и то если бот намертво застрял в лестнице или ящике. Обычно пистолетом пользуются первые пять секунд после респауна, поэтому как только найдете что-нибудь помощнее, переключайтесь и начинайте отстрел.

Автомат

Мощность: 15

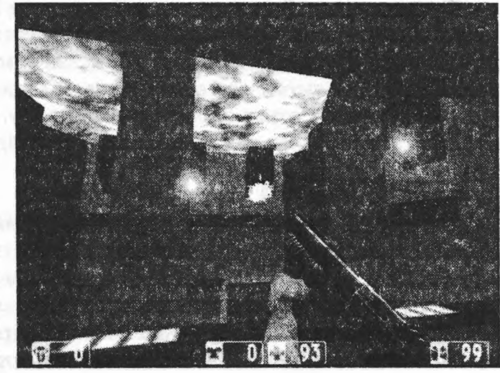
Комментарии: Бегать с ним — одно удовольствие: стреляет быстро и достаточно точно, патронов всегда завались. Если встретили врага в узком переходе, прошейте его парочкой очередей — и фраг в кармане. Небольшая пробивная сила (чуть ниже пистолета) компенсируется скорострельностью, что представляет серьезную опасность для противника.

Дробовик

Мощность: Одна дробинка — 15 (полное попадание — 15x16=240)

Заряд: 16 дробинок в одном патроне

Комментарии: Модифицированное полицейское помповое ружье, в принципе — самое мощное и полезное оружие, потому что боеприпасов всегда достаточно, а убить (при хорошем попадании с близкого расстояния) можно с одного выстрела. 240 единиц, сами понимаете, не шутка. Конечно, не каждый враг подпустит вас вплотную, но если случай такой выдался — пользуйтесь без промедления.



Гранатомет

Мощность: 110

Радиус поражения: 180 единиц

Комментарии: Военные все делают себе во благо (хотя бы теоретически), и этот принцип не нарушался со времен Цезаря. Вот и сейчас конструкторские бюро откликнулись на многочисленные жалобы десантников о вывихах рук при попытке



закинуть гранату и создали универсальный гранатомет. Он способен буквально засеивать коридоры и небольшие комнаты огромным количеством гранат с достаточной скоростью. Лучше всего применять при отступлении или в процессе примирения двух отдельно взятых враждующих ботов.

Ракетница

Мощность: 90

Радиус поражения: 150

Комментарии: Не обошлось и без нее, родимой, милой всем трубы с прицелом и кучей небольших стингеров. «Муха», она и в Африке «Муха»: выстрелил, потратил секунд шесть на засовывание нового снаряда, и снова в бой, пока не раскалится сопло и враг не порвется. Что интересно, рокетджамп отнимает не так уж и много энергии и брони, как могло бы быть. А вроде ракетница должна на месте испепелять...

Импульсная винтовка

Мощность: 120

Комментарии: Интересное оружие, при небольшой скорострельности она одинаково хорошо поражает цель на близком и дальнем расстоянии. Что, несомненно, делает ее оружием номер один для любителей покемперить и поснайперить. Ответить враг на пулю не сможет, потому что умрет скоропостижно от одного выстрела (при попадании в голову или хотя бы в корпус). Впрочем, если враг в броне, то, может, и повезет.

Боевой лазер

Мощность: Один заряд — 17

Комментарии: Сейчас же забудьте все хорошие слова, что я говорил, описывая автомат. Он и в сравнение не идет с этой разновидностью Hyper Blaster. Удобный, легкий, скорострельность относительно приличная, да и пробивная сила дай бог. Единственный минус — задевает и тебя, так что стрелять из-за угла ни разу не рекомендуется. Да и еще из-за не слишком высокой скорости зарядов она практически бесполезна в дальнем бою — стрелять надо либо с упреждением, либо вообще не стрелять.

Скорчер

Мощность: 260

Радиус поражения: 150

Комментарии: Все, приехали. Это вам не танчики на холмистой местности, скорчер куда хитрее и смертоноснее. Можно с уверенностью заявить о его абсолютном превосходстве над другими орудиями убийства в мире НТТ. Такой штукой ежели запулишь в кого-нибудь, считай, что разворотил пол-уровня, убил всех противников в радиусе поражения и у себя отнял здоровья с половину. Местная БФГ (вот, Волчонок говорит, что в клубах скорчер уже так и называют) — принцип действия примерно тот же.

СКРИПТЫ

Для людей, увлекающихся программированием, могу посоветовать следующее развлечение. Залезаете в директорию Data/Scripts. Открываете, скажем, SingleRules.scr и редактируете его по полной программе. Здесь можно поменять правила игры в режимах Action и Tactical, можно изменить условия для каждой миссии (поставить TimeLimit 1, FragLimit 10 — вот и получишь Mission Impossible). Ну, это только пример. Изменить можно и повадки ботов, и характеристики оружия, да и вообще много чего...



Вдобавок к этому в директории Sounds лежат все звуки в формате WAV...

В директории BotMaps лежат так называемые reference maps: компиляции путей для ботов на каждой карте. Как правило, это описание точек всяких полезностей для ботов, чтобы они не стояли на месте, а исправно бегали за ракетницей, аптечками и другими вкусностями.

Директория Effectors изобилует спецэффектами, как триггерными, так и эффектами по умолчанию.

Скриншоты из игры лежат в директории Save.

Video таит в себе аж три ролика из игры (а больше там и нету).
Директория Textures содержит текстуры из игры в формате stx.

ИНТЕРНЕТ

www.nmg.ru/httrial — русскоязычный официальный сайт разработчиков. На сайте, за исключением краткой и вполне понятной предыстории к Hired Team и Hired Team: Trial, ничего интересного нет. Впрочем, там же, в разделе Information, есть интересные сведения о движке, вбитые в сравнительную таблицу с... Quake 2 и Unreal. Я думал, время этих движков уже ушло...

http://forums.dailytelefrag.com/forum.php3?type=open&group=dtf.games.action.hiredteam — официальный форум игры, как обычно, на The Daily Telefrag.

Тамбовский ВОЛК
volk@igromania.ru

HOMEWORLD: CATACLYSM

Разработчик: **Relic**
Издатель: **Sierra**
Жанр: **RTS**
Требования: **PII-266, 64 Mb (PIII-600, 128 Mb, 3D уск.)**

Многие вполне справедливо ждали от Homeworld чего-то сверхъестественного, ведь никогда раньше real-time стратегии не достигали воистину «космических» масштабов. И Sierra оправдала надежды своих поклонников, сотворив жемчужину 1999 года.

Но жизнь даже таких шедевров скоротечна, и вот, пожалуйста, очередной диск с «хитом месяца» молча пылится на полке. Никакие самодельные миссии и multiplayer не способны заменить изящества оригинальной компании, на фоне которой они кажутся жалкими поделками...

Но разработчики все точно рассчитали, и сегодня речь пойдет об официальном продолжении Хоумворлда — «Homeworld: Cataclysm». Это не просто адд-он. Это совершенно новая игра включающая новые корабли и 17 великолепных миссий объединенных единым сюжетом...

Для начала предлагаю рассмотреть доступные для постройки и управления войска.

ФЛОТ

Fighter class

Recon — Легкий истребитель. Предназначен для разведки и погони за более массивным противником. В бою практически бесполезен.

Acolyte — Средний истребитель. Вполне боеспособный вариант. Вполне подходит как для погони так и для крупных сражений.

Mimic — Корабль — шпион. Способен принимать внешность вражеских (и своих) кораблей или астероидов. Наделен способностью камикадзе, что делает его незаменимым в некоторых миссиях.

Corvette class

AVC — Отличная альтернатива Acolyte значительно превосходит его по огневой мощи.

MCV — Более крупный вариант Mimic-a, несет на борту больший заряд взрывчатки и способен подражать большим кораблям.

Frigate class

Ramming frigate — Весьма необычный корабль. В его обязанности входит захват корабля противника и оттаскивание его куда подальше, попутно прожигая обшивку небольшим лазером. Десяток таких кораблей может спокойно растащить весь ваш флот по галактике, а вы и глазом моргнуть не успеете.

Multibeam frigate — Идеальное средство защиты от всякой мелочевки. Несколько подвижных лучевых пушек не требуют утомительного маневрирования и бьют точно в цель.

Hive frigate — Нужен лишь в одной миссии, пока не доступен *Multibeam frigate*. Весьма посредственное судно, не способное вести огонь по юрким истребителям и не располагающее достаточной огневой мощью для атаки на более крупного противника.

Super-Capital class

Destroyer — Чрезвычайно удобен для фронтального наступления. Дестроиры составляют основу любой армии и останутся с вами до конца. Они намного быстрей Дредноутов и поэтому легко идут в атаку. Вооружены лучевым оружием и ракетно-пусковыми установками.

Dreadnought — Летающий город. Вооружение и броня на порядок выше чем у Дестроера, но неповоротливость и медлительность не позволяют вести активных атакующих действий. В последней миссии в свое распоряжение получат Repulse.

Carrier — Авианосец он и есть авианосец. Производит небольшие корабли, имеет вместительный ангар и два стыковочных узла. Последнее позволяет вести сбор минералов, не мотаясь все время к материнскому кораблю. Способен строить модули поддержки. Слабо вооружен.

Microship class

Leech — Корабль-вор. Не самый нужный, но в отдельных случаях можно им воспользоваться.

Sentinet — Спутник поддержки. Передвигается весьма медленно, имеет улучшенное оружие по сравнению с ACV. Видит вражеских шпионов.

Non-combat class

Worker — Сборщик. Собирает минералы, ремонтирует поврежденную технику, а так же захватывает вражеские суда.

Processor — Чисто ремонтный корабль. Имеет четыре ремонтных узла улучшенного действия.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Миссия первая – Hiigara

Перед вами две заварушки... Той, которая слева можно пренебречь и сосредоточить все внимание на той, что спереди.

Производим еще парочку Сборщиков. Собираем доступные ресурсы и на полученные средства клепаем толпу истребителей. После всей оравой наваливаемся на врага. Как только он будет повержен, вы получите сообщение о сборе сил для перегруппировки и нанесения ответного удара. Тут лучше не мешкать и, не дожидаясь материнского корабля, направить истребители в заданный район...

Дело в том, что там ошивается вражеский конвой занимающийся поглощением «ваших» минералов. Охраны у него почти нет и проблем по уничтожению возникнуть не должно. Через некоторое время после уничтожения конвоя враг произведет очередное нападение. На этот раз его целью станет сеть сенсорных спутников. Так что сразу можете направлять туда свои войска.

Но и это не все... Не стоит забывать что бой еще не закончен, — Crippled Heavy Cruiser весьма поврежден и пытается удрать... Союзники заняты и не способны догнать беглеца. Следовательно, эта задача ложится на ваши плечи. Крейсер идет под охраной небольшого конвоя, но уже практически не боеспособен. Он должен стать для вас легкой добычей.

Миссия вторая – Outskirts of Hiigara System

Эта миссия не сложней предыдущей. Основной задачей является поиск и починка крейсера Bushan-re. Вскоре компьютер сам определит его возможное местонахождение и вам лишь останется направить к нему ремонтную бригаду.

Все это время вас будут атаковать разрозненные звенья вражеских истребителей, уничтожение которых не вызовет проблем. А если вовремя чинить свои корабли, то можно вообще обойтись без потерь.

Ремонт Bushan-re идет чрезвычайно медленно и поэтому вскоре к вам якобы на подмогу направится целая ремонтная флотилия, но это — ловушка, за которой последует решающая атака неприятеля. Поэтому советую собрать все свои корабли в единый кулак для оказания должного приема.

И вот Bushan-re с горем пополам отремонтирован и сматывается, но что это, — вы засекли неизвестный сигнал, и уходить, не установив его источник, конечно же, нельзя.

Источником сигнала является некий радар, находящийся под охраной неприятеля. Зачистив окрестности, отправляйте одного из сборщиков обследовать незнакомую конструкцию.

На протяжении всей миссии не забывайте исследовать новые технологии и непрерывно апгрейдить ваши корабли.

Миссия третья – Coruc-Tel System

Все просто. Космический корабль Clee-San окружен вражеским минным полем и терпит бедствие. С ним все в порядке но выбраться самостоятельно он не может, — помогите бедняге.

Медленно и неторопливо направляем материнский корабль на сигнал маячка, пробиваясь через немногочисленные атаки неприятеля. В данном случае они не представляют особой угрозы, — основное внимание уделите минам, нагло заполонившим подступы...

Во избежание ненужных потерь не спешите сразу бросаться в бой, сперва желательно собрать все минералы и не гонять сборщиков через непредсказуемый участок космоса. Но если вы все же спешите, то лавируйте ими, стараясь обогнуть минное поле.

Миссия четвертая – Deep Space (Tel Sector)

Казалось бы, все идет очень неплохо и вот можно сказать на ровном месте такие неприятности — половина корабля поражена непонятной биологической субстанцией, настроенной не слишком дружелюбно.

Эскортируем Clee-san до поврежденного модуля, причем он будет покорно плестись строго в хвосте, на некотором расстояние от материнского корабля, и вам придется немного помучится, прежде чем все же удастся подвести его достаточно близко к заданной точке.

Как только экран начнет готовиться к выдаче сообщения, о начале сканирования — немедленно отдавайте команду на отступление. Дело в том, что подлый организм умеет заражать оказавшиеся вблизи него корабли, делая их, таким образом, своими (подлый компьютер еще все время будет настаивать на усиленной охране Clee-san — ну уж дудки).

Не стоит расслабляться — впереди предстоит нелегкая гонка от «озверевшего» модуля, изрыгающего толпы ACV, и что особенно опасно — череду Raming Frigate-ов.

Отбиваясь от постоянных атак, не забывайте, что вашей основной целью является не уничтожение противника (это попросту невозможно) а заражение тяжелого крейсера Turanic Raiders, самодовольно идущего на перехват. Так что, рассчитывайте траекторию движения таким образом, что бы как можно быстрее ему «помочь» (Появится он немногим дальше первоначального местоположения зараженного модуля).

Миссия пятая – Aiowa System

Найти Bentusi Station не составляет труда, но прежде чем лететь к ней постарайтесь по возможности опустошить окрестный космос иначе на это попросту не останется времени. Никуда от вас станция не убежит.

Покончив с этим направляемся к станции и вдруг неожиданно узнаем, что она атакована превосходящими числом но отнюдь не боевой мощью силами противника... От вас просят поспособствовать защите, а через некоторое время даже подоспеет подмога, но...

Но все это без толку. Один залп уже знакомого луча и мощнейший взрыв потрясает вселенную...

Все корабли кроме особо крупных и находящихся в ангаре, попав под ударную волну разлетелись на мелкие кусочки. Таким образом, авианосец союзников Caal-Shot лишился эскорта и беспомощно завис в пустоте, а противник хоть напор и ослабил, но отступать явно не собирается.

Простым уничтожением истребителей на этот раз не обойтись. Придется перегруппировать силы и идти в наступление. Но это не так уж и сложно. Главное — не подпускать врага к авианосцу, и проблем не будет.

Миссия шестая – Kadiir Nebula

На редкость муторный уровень... Порекомендованная база охраняется многократно превосходящими силами противника, и атаковать ее — чистое безумие. К тому же неприятель постоянно отправляет небольшие эскадрильи целью которых является — прочесывание окрестностей и как только они вас обнаружат то естественно поспешат донести начальству... Летальный исход обеспечен.

Следовательно, не лезьте на рожон и не позволяйте скаутам вернуться на базу (для этого можно даже построить штук шесть Recon, превосходящих по скорости кого угодно).

Это, пожалуй, первая миссия, в которой от Mimic-а будет реальная польза. Подвесив его поблизости от основных трасс, вы получите полную картину происходящего, и сможете вовремя идти на перехват.

Теперь, что касаемо Caal-Shto. После неудачи с базой вам надо довести его до точки отправления, причем не просто долететь туда, а неторопливо пройти все промежуточные маячки, иначе ничего не выйдет.

В области последнего маячка привольно расположился Heavy Cruiser с небольшим эскортом, без проблем уничтожаемый разрозненным отрядом истребителей, а вовсе не Hive Frigate-ами (Нападая эскадрильей истребителей на крупного противника, старайтесь атаковать разрозненной группой. Это даст преимущество в скорости и маневренности, снимет зажатость единого строя). Как только Caal-Shto доберется до последнего маячка, он совершит прыжок и можно будет вздохнуть с облегчением...

Перед прыжком доведите до максимума число истребителей, они вам понадобятся.

Миссия седьмая – Outskirts of Kadiir Nebula

Конвой с колонистами находится под атакой неизвестных ракет. Ваша задача — организовать его защиту и все...

Время пошло. Немедленно отправляйте истребители (другие корабли тут абсолютно бесполезны) на поиски конвоя и постарайтесь по возможности равномерно их распределить. Враг нападает с наиболее уязвимых направлений и заранее узнать место будущей атаки невозможно. Пожалуй, лишь голова конвоя является исключением — ее-то и надо охранять особо тщательно.

Если серия ракет попадает в корабль то он переходит под контроль неприятеля и продолжает свое черное дело... Во избежание эффекта снежного кома, он естественно подлежит немедленному уничтожению.

Походу игры будет предложено провести ряд исследований и произвести соответствующую модернизацию флота — не поддавайтесь на уговоры вы попросту не успеете, а по завершению атаки в вашем распоряжении будет полно свободного времени.

Миссия восьмая – Deep Space (Koreth's Rift Sector)

Как я это люблю... Тихо спокойно никуда не спешишь... Сидишь — чаек потягиваешь, а там все само происходит. Неспеша собираем минералы, уничтожаем малочисленную погоню и, получив координаты, вяло разворачиваемс по направлению к конвою противника.

Тут собственно все и начинается. Конвой не просто охраняется, а находится под защитой некого Gravwell Generator, в обязанности которого входит — не подпускать к себе корабли противника, останавливая их в любом количестве.

Таким образом, истребитель попросту не может подлететь на расстояние выстрела, и дотянуться до него в состоянии только Hive Frigate. Но огневой мощи фрегатов маловато, да и их самих у вас, пожалуй, не так много (учитывая предыдущее сражение). Посему рекомендую выманить вражеский флот и затем уже атаковать его истребителями.

Не переусердствуйте, один из фрегатов необходимо захватить, как и трех сборщиков. Впрочем, тут проблем быть не должно.

Да и еще, две розовые точки поблизости — кристаллы, если ваш карман пуст то скатертью дорожка, но только после выполнения основного задания.

Миссия девятая – Close Orbit, Gozan 4

Транспортным кораблям необходимо пробиться на поверхность планеты. Но враг перекрыл все подступы и вам придется оттянуть на себя его основные силы, напав на сеть Proximity Sensors.

Как только это будет сделано, транспортники проскочат сквозь оборонительный периметр, а вам придется их дожидаться.

Миссия подразумевает комбинированное использование Multibeam Frigate и старых добрых ACV, которые хороши против неповоротливых Ion Frigate противника.

Миссия десятая – Debris Field (Koreths Rift Sector)

Чего только не бывает в космосе. Разведчик натолкнулся на вполне работоспособный экземпляр Siege Cannon и что надо сделать?.. Правильно: захватить, изучить, построить и применить! А никто и не сомневался...

Но, как всегда, находятся нехорошие люди, претендующие на богатства вселенной, и неторопливая миссия перерастает в грандиозное сражение. Всей гурьбой летим к Пушке и, отбившись от стайки истребителей, попадаем в засаду. Противник замаскировался под обломки и, выждав удачный момент, возникнет прямо под носом у ваших кораблей. Особые неприятности доставят Ion Arrai frigate.

Но не расслабляйтесь, все только начинается. Почти сразу невдалеке из гиперпространства выпрыгивает целая флотилия, включающая Дестроиры и Крейсер. Сражаться с ними глупо, но придется. Дело в том, что ваша цель не победить, а тянуть время и если вы все еще живы то можете лицезреть как Твари захватывают многострадальный Caal-Shto, спешивший вам на помощь.

Жаль, конечно, но так или иначе, а он все же помог, — остатки атакующего флота разворачиваются и устремляются навстречу новому врагу. Есть 5 минут на залатывание ран и достройку пушки а потом... А потом идем опробовать новую Игрушку в действии.

У вас только один залп и промахиваться нельзя, но... собственно от попадания толку тоже не много.

Снаряд, лишь слегка повредит корабль Тварей (Надеюсь, вы узнали свой старый модуль) и тот ринется в атаку. Выход один — позорное бегство, и чем скорей, тем лучше.

Миссия одиннадцатая – System AZ-23769

Нда, мы не одиноки во вселенной, вот и еще один скиталец, и те же проблемы. Как это знакомо...

Защитить Faal-Corum несложно, просто побыстрее пошлите к нему свои корабли и все обойдется. Правда, в суматохе он откроет по вам огонь (я этого даже не заметил), но потом извинится.

Но это был лишь передовой отряд Тварей, и через некоторое время пойдет череда атак. Предпочтительный способ обороны — неторопливое монотонное продвижение вперед с заменой выбывающих кораблей на новенькие Destroyer. Еще неплохо бы совершить пару вылазок и поуничтожать вражеские Worker.

Источником атак Тварей является хорошо охраняемый авианосец, обладающий к тому же способностью по заражению. Уделите ему особое внимание.

Помимо авианосца, серьезную опасность представляют неуловимые Swarmer, настолько юркие, что попасть в них практически невозможно.

Миссия двенадцатая – Turanic Outpost (Kyori Sector)

Потихоньку продвигайтесь к аутпосту противника. Вражеские истребители и корветы не представляют большой угрозы, что нельзя сказать о линиях обороны состоящих из Ion Arrai Frigat, незаметно возникающих у вас на пути.

Основная цель и основная опасность — вражеский Battle Carrier. Из его недр непрерывным потоком извергаются истребители и если это вовремя не остановить, то можно плохо кончить.

Кидаем Дестроеры сперва на фрегаты противника, а затем на авианосец. В это время несколько Multibeam Frigate крошат мелочевку.

На помощь полуразрушенной базе прибудут свой но, оценив ваше превосходство, быстренько слиняют, даже не вступив в бой.

Миссия тринадцатая – Location Unknown

Материнский корабль действительно серьезно поврежден. Пламя охватило практически все секции. Стоит добавить лишь немного огня и Kuun-Lao разлетится на мелкие кусочки.

Поэтому отсутствует возможность строить корабли, кроме как на авианосцах и пользоваться базовым ангаром.

Враги атакуют с трех направлений и их первый удар самый мощный. Три тяжелых крейсера в сопровождении дестроиров в любом случае прорвут оборону и дотянутся до флагмана, но пока они будут взрывать модули снабжения у вас будет время, что бы разделаться с ними.

Второй удар — несколько дестроиров и незначительный эскорт. Если вы уже успели потерять большую часть кораблей, то вам придется туго, а если нет то и говорить тут особо не о чем.

В самый разгар боя подоспеют союзники — ранее спасенный Faal-Corum. Он передаст под ваше командование 2 Destroyer, 2 Ramin frigate и 4 Ion canon frigate. Даже если они особа и не помогут, то в будущем еще ой как пригодятся.

И так, противник отброшен, и наши датчики засекли его командный авианосец, подлежащий немедленному уничтожению. Несколько дестроиров под прикрытием Multibeam Frigate-ов отлично справятся с этой задачей...

Миссия четырнадцатая – Galactic Rim (Gulf Sector)

Враг разрабатывает супер-оружие весьма претензионного вида. Получение информации по новому проекту крайне желательно и ничего кроме лобовой атаки в голову начальства как всегда не приходит.

Впрочем, атаки как таковой не будет. Вам надо всего лишь подогнать Mimic вплотную к Nagarok-у и стащить все что требуется. Сделать это не так просто, вскоре в этом регионе космоса появится флагман Тварей, и его корабли возьмутся за вас всерьез.

Медленно продвигаемся, вперед прикрывая всю левую сторону и неторопливо уничтожая Taiidan-ские корабли. Их немало и дабы не втянуть в бой одновременно весь флот, лучше не спешить. Пройдя половину пути, отсылаем вперед звено ACV и уничтожаем ближайшие Proximity Sensor, способные распознать замаскированный Mimic.

После успешно крадем информацию и получаем новое задание, — захватить какой-нибудь Тайданский корабль.

Это совсем легко. Враг уже выдохся и атакует небольшими группами фрегатов... Их-то и хватаем. Как только корабль будет захвачен, вам разрешат прыгнуть.

Миссия пятнадцатая – Deep Space (Gulf Sector)

Вау, Бентуси сматываются в другую галактику. Чего-чего, а этого не ожидал никто. Неужели Твари так сильны, что способны испугать даже их. Переговоры ни к чему не привели, а терять потенциального союзника равно подписанию смертного приговора. Выход — уничтожить межгалактические ворота.

Миссия заведомо выигрышная. Просто летим к воротам и молча их уничтожаем. В случае необходимости перекройте подход своим материнским кораблем.

Больше от вас ничего и не требуется... Все остальное подобно фильму пойдет само: Бентуси высказываю все, что думают и атакуют.

Уничтожив один из кораблей, все же прислушиваются к вашим речам и сменяют гнев на милость.

Для восстановления флота можно немного прсобирать минералов и притащить кристалл (уже пора бы переходить на Дредноуты).

Миссия шестнадцатая Sojent-Ra System (Far Reaches Sector)

Броня крепка и танки наши быстры... Теперь, когда у нас есть улучшенный вариант пушки, мы непобедимы. Но в этом надо бы еще убедится и пробной целью станет многострадальный Clee-San. Если все пройдет удачно, то в глазах людей впервые забрезжит надежда.

На начальный момент у нас есть предполагаемые координаты цели. Туда и двигаемся. По дороге неплохо бы собрать кристаллы, но если будет туго то лучше перекинуть сборщиков на ремонт.

Атака за атакой сливаются в единый сплошной поток. Несколько тяжелых крейсеров под прикрытием фрегатов и прочей мелочевки прут один за другим, но вскоре выясняется, что противник выдохся и самое время перейти в контрнаступление. После вашего залпа Clee-San должен уцелеть, с учетом этого и выбираем дистанцию (где-то в районе среднего поля астероидов). Когда все будет позади, отсылаем команду для стыковки и, покончив с формальностями с нетерпением, ожидаем прибытия флагмана неприятеля...

Тут все то же самое... Еще несколько крейсеров, куча фрегатов, корветов и все как обычно, ну разве, что ракеты могут доставить неприятности. Выдерживая дистанцию, пару раз стреляем и победа у нас в кармане.

Миссия семнадцатая (последняя) – Naval Base Alpha

Ну что ж, вот и финальное сражение. Как вам жилось все это время господа? Теперь самое время призвать опыт, накопленный за время предыдущих баталий и излить его на головы супостата.

Основная цель... Конечно же, — всех уничтожить, хотя в принципе разрушения Nomad Moon и Naggarok вполне достаточно для победы. Приступаем.

Враг располагает грандиозным потенциалом. Множество Heavy Cruiser, Multibeam Frigate, Ion Arrai Frigate и прочей нечисти огненным потоком текут из его недр, но на первых порах сдерживаются флотом союзников. Туда и направляемся...

Успев вовремя поддержать союзный флот (а это не так сложно) можно рассчитывать на серьезное подспорье с его стороны. Особенно если учитывать, что количество построенных кораблей ограничено.

Закрепившись на позиции, внимательно оглядитесь вокруг. Прямо перед вами находится Nomad Moon, но прежде чем идти вперед, уничтожьте 2 авианосца расположенные по бокам от нее. Так вы сможете избежать нервотрепки связанной с необходимостью отвлекаться на мелкие стычки.

Nomad Moon располагает Repulse-ром не позволяющим подойти на расстояния выстрела, и блокирующий огонь Осадной Пушки. Что бы лишить ее этой неприятной особенности, необходимо уничтожить расположенные сверху и снизу Nomad Moon Emitter.

Неоценимую услугу в этом деле окажут Mimic или MCV, способные незаметно подкрасться к уязвимому месту и подобно камикадзе рухнуть на врага. На этом этапе придется распрощаться с союзным флотом... Он тупо ринется в атаку и бесславно погибнет под залпами репульсора...

Когда оба Nomad Moon Emitter будут взорваны, смело идем и уничтожаем ставшую практически беззащитной Nomad Moon.

Все это время за вами внимательно наблюдал Тайданский флот и как только Луна перестанет существовать, он хоть и не перейдет на вашу сторону, но и Тварям помогать больше не будет.

Что ж мы имеем? Три независимых флота самоотверженно полосуют друг друга огнем. Собственно вам лучше не впутываться в эти разборки и лишь произвести зачистку по окончанию «банкета».

Бедный Naggarok, он как угорелый носится по карте, время, от времени нападая на ваши корабли. Тут-то его и ловим. Причем, разобраться с ним желательно до подхода подкрепления.

Михаил КАШАЕВ aka Mike The
mikethe@mail.ru

ICEWIND DALE
Третье поле брани

Издатель: **Black Isle Studios**
Разработчик: **Interplay**
Жанр: **RPG**
Требования: **P-233, 32Mb (PII-300, 64Mb, 3D уск.)**

Вот и вышла, наконец, третья игра с системой "чистого" AD&D в версии Interplay. Первыми двумя были Baldur's Gates (от BioWare) и Planescape: Torment (от Black Isle), а объединяют их всех, во-первых, общий движок, а во-вторых, тот факт, что каждая из них представляет собой приключения в одной из ролевых вселенных. Фанаты отличают их, скажем так, по тому, каким образом зарабатывается экспа, по количеству диалогов в игре, а также по максимально доступному уровню в игре. Таким образом, Baldur's Gates, действия которого проходят в одной из областей вселенной Forgotten Realms, позволяет набирать хороший experience как за счет убийства монстров, так и за выполнение квестов. Максимально возможный уровень, скажем, для мага — седьмой. Planescape: Torment делает упор на разговорах и выполнении множества заданий от NPC, обитающих в мирах Planescape. Здесь герои даже не обладают потолком по уровню — их столько, на сколько хватит экспы! Логично предположить, чтобы Icewind Dale (место действия — северные локации Forgotten Realms) основывался на выносе мощных монстров и прокачке именно за счет убийства оппонентов. Поэтому и максимально доступный уровень для тех же магов в два раза выше, чем в BG, — четырнадцатый. А это, знаете ли, спеллы восьмого-девятого уровня...

Впрочем, читайте руководство, и вы все узнаете.

СОВЕТЫ ПО РАСАМ И МИРОВОЗЗРЕНИЮ

Вор — это халфлинг или полуэльф (второе лучше). Воин/вор — это полуэльф. Горный гном — клерик. Маг — эльф. Некоторые вещи могут носить только определенные расы: из таких случаев особенно часто попадается требование, что мечом или щитом может пользоваться только эльф или полуэльф.

Во время создания любого героя максимально увеличивайте его Ловкость и Конституцию. Для всех воинских классов (включая клерика) также доведите до 18 ед. и Силу. Высокая Харизма должна быть только у одного героя, который всегда будет лидером партии (то есть стоять на самой верхней позиции в ряду слева). Мудрость очень важна только клерикам, а Ум — магам.

Выбирая alignment, сделайте так, чтобы клерик и воин были одного и того же мировоззрения. Это пригодится. Мага выгодней сделать злым, так как в игре есть несколько плащей только для злых магов. Клерик должен быть злым. Это факт. Во-первых, он сможет пользовать чрезвычайно мощным оружием в игре. Это палица **The Giving Star**, которая продается тысяч за двадцать кузнецом Кулдалара. Плюс к этому клерик сможет не только отгонять нежить, но и порой временно переманивать ее на свою сторону!

Выбирая proficiency, учитывайте тот факт, что большинство по-настоящему крутого оружия для воина — это **Large** и **Great Swords**. Маги в рукопашной драться не должны, но в то же время (свободное от кастования заклятий) они обязаны кидаться во врагов камнями из пращи. Поэтому с самого начала возьмите единичку в Missile.

СОВЕТЫ ПО КЛАССАМ

Брать в партию нужно только воина-вора, никаких "чистых" классов. Желательно иметь в отряде двух магов. Лучше, чтобы они были специалистами и дублировали друг друга. Из воровских навыков в первую очередь качайте до 50 очков Steal, затем развивайте Find Traps и немного Lockpick. Stealth — это не особо важное воровское умение. Его можно заменить невидимостью, что есть у мага. Многие, почти все магические вещи, которые находят герои, появляются в игре случайным образом. Есть, например, сундук. В нем может оказаться одна из четырех-пяти сценарно предусмотренных вещей. Причем вещи неравнозначны. При первом прохождении в сундуке "вон за то-о-ой дверью" может оказаться меч +3, а при игре другими героями — левая костяная палка-копалка +1 или арбалет повышенной меткости).

Лучники хороши в начале игры, но потом теряют свою крутость. Во-первых, стрелы расходуются очень быстро, во-вторых, пойдут более мощные ребята, которые сразу добегают до рукопашной. Ну и, наконец, придется постоянно искать и покупать +1 и +2 стрелы и болты, иначе стрелки не смогут повредить многих магических существ и крутых боссов.

Сам по себе **клерик** под конец игры нужен уже не ради крутых заклятий атаки и лечения (это несерьезно уже во второй половине игры), а ради защитных и усиливающих спеллов. Resist Cold/Fire, Prayer, Defensive Harmony, Protection from Evil 10, Righteous Wrath of the Fallen, Entropy Shield. (Да! Не забудьте создать своего бойца с тем же alignment, что и у клерика!). Магия Command: Die на несколько секунд вырубает даже самых мощных врагов. Заклятие Mental Domination позволяет с большой долей уверенности временно перевести на свою сторону самых-самых прокачанных врагов. A Animate Dead в первой половине игры просто великолепен. Draw Upon Holy Might очень хорош для более-менее прокачанного клерика.

Маг. Не только обладает боевыми спеллами, но и полезен защитным колдовством. Если маг у вас в отряде один, то лучше всего взять некроманта. Он не сможет пользоваться только очень мощными Divination заклятиями, которых в игре попросту нет.

Очень нужен Haste, Emotion: Courage, Emotion: Hope. Если первое заклятие можно либо кастовать, либо нет (герои после окончания действия Haste изрядно устают), то последние два должны присутствовать на отряде обязательно. Как только маги смогут вызывать элементалей, эти создания станут самыми верными союзниками героев. Кстати, не забывайте, что в игре (в отличие от BG) есть лимит на количество уже вызванных союзников. Если у вас есть пять скелетов, а вы вызываете двух теней, то вызовется только одна тень и больше никого вам вызвать не дадут. По крайней мере, пока количество уже вызванных тварей равняется шести.

Из первого уровня очень классно работает Sleep, которое почти сразу выводит из сражения почти всех слабых созданий. Shocking Grasp хорош, если маг оказался в рукопашной — он очень силен! Burning Hands можно использовать на нескольких стоящих рядом врагов, если рядом с ними нет ваших героев. Magic Missile хорош против магов и как средство добивания почти дохлых врагов. Из второго уровня полезно Mirror Image в качестве защиты и Agannazar's Scorcher в качестве атаки. Одним Scorcher можно задеть сразу трех-четырех врагов и жарить их целых два хода! Кастуйте только на дальнего врага... На третьем уровне рулит огненный шар, Fireball, а вот молния менее предсказуема. Хорош также Icelance, особенно против огненных созданий. Ну а самые крутые спеллы, мне кажется, расположены на шестом уровне. Это Disintegrate и Flesh to Stone.

Друид очень слаб в бою (из-за ограничений в оружии и броне) на ранних этапах, но его заклятия по силе не уступают тем, что обладает святой отец. Если его прокачать по полной программе, то он неплох. По сути друид ближе к магу, а клерик — к файтеру.

Бард, по-моему, лишний человек в команде. В бою не очень эффективен, а его песня часто используется лишь для того, чтобы снять замешательство или страх с других персонажей.

Нужен ли вам рейнджер, паладин или "чистый" воин, решайте сами. Мне показалось, что более-менее опытному игроку можно и без них можно обойтись. Моя вторая партия состояла из четырех человек: воин/вор, клерик, два мага-специалиста. При этом все воровские умения у меня были достаточно развиты, плюс клерик почти всегда дрался. Все равно его атакующие заклятья в бою не очень эффективны. Маги выносили самых опасных врагов, пока бойцы держали их на расстоянии.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Приключения начинаются в городке Истхэвен. Именно здесь, в местной таверне, и собираются герои за кружкой доброго эля. Пообщайтесь с хозяйкой заведения после сценки и пообещайте уничтожить жуков, что поселились у нее в подвале. Тут же спуститесь по лестнице за стойкой вниз и перебейте четырех вредных тварей-жуков. Вернитесь к барменше с победой и за экспой.

Идем дальше... Покидайте таверну и шагайте в примерный центр городка, там на берегу озера стоит рыбак **Jhohen**. Поговорив с ним, партия получит еще один квест. Пошлите одного из героев в юго-западный угол области, где он обнаружит одинокую русалку. Выбирайте первые варианты разговора, и русалка подарит сломанный меч. Отдайте его в разговоре с Jhohen, и задание будет выполнено. (Если в отряде есть бард, то он сможет пообщаться с русалкой, сыграв ей песню. Выслушайте историю существа, и в ходе дальнейшего разговора отряд получит опыт и драгоценности.)

В принципе, можно обмануть рыбака, оставив себе сломанное оружие, и заставить его убежать от города. Но эта возможность вам не подходит... Ведь в будущем (к финалу игры) герои смогут получить обратно меч, но уже в виде очень крутого артефакта.

Между Jhohen и русалкой находится дом еще одного жителя деревни. Он, **Scrimshander**, просит убить волка, что поселился в его доме чуть восточнее. Ударьте по двери или взломайте ее, чтобы уничтожить серую тварь, поселившуюся внутри. Если в команде есть рейнджер, то есть вариант зачаровать создание и тем самым избежать сложностей с дракой.

В центре карты также находится одинокий домик, в котором живет **Old Jed**. Он просит принести ему бутылку вина — своеобразный мини-квест. Если герой имеет Ум выше 14 и Харизму выше 15, то можно отговорить старого пьяницу от привычки пить и получить экспу и деньги. Есть вариант сбегать к торговцу оружием, **Pomab's Emroreum**, что в северо-восточном углу области, и купить нужное вино у него.

Также неплохо было бы купить воинам по Splint mail с AC4 и оружию, а магам и друиду — пращу и метательные камни. Поднимитесь на второй этаж магазина и из ящиков возьмите драгоценные камни, хороший кинжал и зелье лечения. Зайдите в храм Темпуса, что в северо-западном углу области. У главного жреца по имени Everard можно своровать еще два зелья лечения.

Теперь поговорите с героем по имени **Hrothgar**, он живет через дом на запад от таверны, в которой вы стартовали. Договоритесь о поиске пропавшего каравана. Идите в юго-восточный угол города: на мосту отряд встретит мальчик и попросит найти его рыбу, которую отобрали вредные монстры. Приготовьтесь к первой серьезной битве.

Пусть воины бегут вперед, и как только они обнаружат банду гоблинов, пусть маг кастует Sleep в центр зеленокожих лучников. Часть врагов на время заснет, а значит, драться с бандой станет легче. После битвы возьмите с тела самого крутого, элитного, гоблина рыбную кость и очень хорошую палицу (+1 к THACO). Отдайте кость мальчику, и квест будет выполнен. (Кость также можно получить, если обмануть рыбака Jhohen, но это ни к чему.)

Гоблин

Жизни	6
Armor Class	6
THACO	20
Урон	Топор 1D8 (Slashing) — X1 или Лук 1D6 (Piercing) — X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Переходите в проход на востоке в новую область. Тут же нападут волки, разберитесь с ними и найдите вход в пещеру. Туда быстро забежит одинокий орк-разведчик.

Орк

Жизни	10
Armor Class	6
THACO	19
Урон	Топор 1D8 (Slashing) или Лук 1D6 (Piercing) — X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Выспитесь у входа и врывайтесь внутрь. Сразу посылайте на север бойцов, чтобы маги остались в безопасности за их спинами. Как только встретите лучника, сразу усыпите его Sleep или клерическим Command и уничтожайте орков, дерущихся врукопашную. Продвигайтесь вперед потихонечку, чтобы сразу не обнаружить слишком много орков.

Вскоре откроется проход в большую центральную пещеру. Выманите в коридор элитного орка и только затем старайтесь быстро вырубить магией или прямой атакой вражеских лучников. Шамана и "обычных" орков можно пока игнорировать. Уничтожив стрелков, атакуйте простых орков и уж потом шамана. Тот успеет проклясть героев, но это почти не помешает им в битве. Осмотрите поле битвы и из ящика на юге пещеры найдите свиток с Protection from Petrification и камушки.

Теперь идите в северо-западный угол, там найдется сундучок с хорошей магической вещью: это может быть огненный кинжал, или кольцо с +2 защитой от заклятий, или красный пояс с постоянным заклятием Bless. Или "тихие сапоги" (+7% к Stealth вора), или кольцо защиты +1. Осталось пробиться в зал в юго-западной части пещеры. Там будет пещера с орками (осторожно! Их много!) и огром. Вначале вынесите великана, усыпите лучников и уничтожьте бойцов. В сундучке рядом будет свиток с Horror и шкурка снежного волка, которую можно задорого продать. С тела огра возьмите напиток лечения и письмо. Выходите из пещер.

В Истхэвене зайдите в дом **Fishmonger**, что на западе от дома Хротгара, и покажите ему письмо. Получите экспу. Зайдите теперь к самому Хротгару и расскажите ему об орках и операции по их уничтожению. Осталось зайти в магазин Pomab's Emporeum и просто отдать лист продавцу. Вернитесь к Хротгару, и он согласится отправиться вместе с отрядом к городку Кулдалар.

Итак, вы оказываетесь в горном проходе, охраняемом толпами гоблинов. Идите точно на восток, по пути минуя разрушенный фермерский дом. В одном из ящиков рядом с ним будет напиток лечения. Почаще применяйте Sleep и Burning Hands, они очень хорошо действуют на толпы мелких тварей. Далее на восток будет разрушенная мельница. Поговорите с гоблином-маршалом (он же — элитный гоблин) и заходите внутрь. Сразу же после разговора с орками кастуйте Sleep и добивайте спящих тварей. С тела главного орка, с которым происходило общение, можно снять немного золота, свиток с Blur и посох обнаружения ловушек (вариант — магическую дудку для барда). На следующем этаже разберитесь с гоблинами и откройте маленькую дверь под лестницей. Уговорите маленького мальчика пойти с вами, или (как возможность), если в отряде есть злой клирик, пусть он запугает ребенка Темными богами. Тут же в бочках будут драгоценные камни и деньги. На следующем этаже будут обычные гоблины. Убив их, выходите из мельницы.

Идите в центр карты, там будет большая башня. Внутри нее живет мирный огр. Он страдает головной болью, и если в отряде есть друид, то у вас есть возможность вылечить великана. Другой вариант — пока оставить огра в покое и уже в Кулдаларе узнать у друида рецепт лекарства от боли. Третья возможность — просто убить тварь... чтобы не мучилась (хех). В северо-восточном углу региона будет переход в еще один район, населенным гоблинами. Как только они будут уничтожены, из нового района реально зайти в маленькую пещерку (в северо-восточном углу). Внутри будут гигантские жуки. С ними надо разобраться.

Если существ расстреливать издалека, то они как-то не очень хотят атаковать героев в ответ. Поэтому просто расстреляйте жуков и закидайте их дистанционной магией. Атака врукопашную может привести к тому, что насекомые начнут контратаку. Подберите с трупов гоблинов деньги, драгоценность и девять +1 стрел. Выходите наружу, а оттуда — в сам горный проход к Кулдалару. Идите к восточному краю, в центре его будет мостик (это чуть на юге от разрушенной гоблинами мельницы), ведущий к самому городу.

ПЕРВАЯ ГЛАВА

Кулдалар

В центре находится дом главного друида Кулдалара. С ним необходимо пообщаться, чтобы получить задание исследовать **Vale of Shadows** и разобраться с тамошней нежитью. Украдите у друида колечко с Free Action и сразу нацепите на самого крутого воина. Теперь найдите башню мага в северо-западном углу. Гоблина можно убить (свиток с Magic Missile), но лучше проигнорировать. У самого мага хорошо бы прикупить свитки с заклятиями — Web, Agannaser's Scorcher, Detect invisibility, Identify, Acid Arrow. Денег как раз должно хватит. Далее обворуйте мага: получите ожерелье (плюс одно заклятие 2-го уровня) и еще одно кольцо Free Action.

На север от центра города есть гостиница Evening Shade. Здесь доступен маленький квест: чтобы получить его, надо забраться на второй этаж и из ящика вытащить особое кольцо. Покажите это украшение хозяину гостиницы. Можно заставить его снизить плату за ночевку (что невыгодно) или уговорить просить прощения у городского совета (хорошая экспа).

В центре города будет обычная таверна. Ничего интересного внутри нет, но в доме рядом на полке лежит напиток излечения от болезни. Возьмите обязательно.

Поговорите с обычными людьми. Друидом можно получить экспу и драгоценность за благословение (разговор о великом Дереве Кулдадара). Другие персонажи могут узнать о Vale of Shadows, причем надо говорить несколько раз, и тоже получат драгоценность.

На юге от башни мага будет магазин **Gerth's Equipment** — тут можно покупать и продавать всякие драгоценности и безделушки вроде ненужных вещей и книг. Потом эти вещи можно купить обратно, если выяснится, что они все-таки нужны. В северо-восточной части города будет еще кузница, в которой продаются крутое оружие и броня. Кузнец не против прикупить немного шкур йети, которые встретятся вам в будущем. На востоке от кузнеца будет упавший дирижабль. Его хозяин, коротышка, продает различного рода зелья. У него реально украсть кольцо защиты +2, ожерелье с заклятием fireball и три наносящих огненные повреждения зелья.

Обойдя город, ваша партия должна оказаться у восточной его кромки. Тут появится испуганный человечек, за которым гонятся два йети.

Йети

Жизни	32-47
Armor Class	6
THACO	13-15
Урон	1D6 (Crushing) или 1D10 (Crushing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	100% Cold resistance. -50% Fire resistance

Поговорите со спасенным человеком (**Mirek**), он попросит принести ему семейное ожерелье. Спокойно направляйтесь в путь на восток, к Veil of Shadows.

Veil of Shadows

Основными врагами тут будут йети и нежить. Посему маги и клирики сразу отказываются от заклинаний вроде Hold или Sleep — на нежить они не действуют. Учите огненные заклятия, которые хорошо действуют и на йети, и на неупокоенных. Также собирайте шкуры йети — их можно продать кузницы за небольшие суммы золотых. Итак, идите прямо на восток: дорожка приведет к первой гробнице, охраняемой тремя тенями.

Тень

Жизни	24
Armor Class	7
THACO	18
Урон	1D4 (Crushing) — X1
Особые атаки	Bad luck (-1 THACO, -1 Morale)
Особые защиты	Resistances: 100% Cold, 10% crushing, slashing, piercing and missile. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

Уничтожайте их, поставив воинов на узкий проход и добавляя огневую поддержку магов сзади.

В первой гробнице найдутся скелеты, немного зомби — у входа. Убивать нежить лучше всего тупым оружием: молотами и пращей. Маги могут применить Burning Hands или Agonnazar's Scorcher. Клерическое заклятие Magical Stone наносит по нежити двойной урон — запомните это! Также клерик может отгонять скелетов и мелкую нежить с помощью Turn Undead. Плохо только то, что святой отец в этот момент не может атаковать. Отгоните нежить и разбирайтесь с разбежавшимися скелетами поодиночке, желательно расстреливая их из пращи (стрелы и режуще-колющее оружие неэффективно).

Скелет

Жизни	8-30
Armor Class	7
THACO	17-19
Урон	Различное оружие — X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Resistances: 100% Cold, 50% Slashing and Piercing. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

Тут же рядом со входом висит скелет, с него возьмите пару зелий и свиток с Luck. По западному проходу ступайте на север (восточный заминирован ловушкой с ядовитым газом, Stinking Cloud). Тут требуется убить червяка Carrion Crawler и пройти на северо-запад. Там, в коридоре за ловушкой со стрелой будет висеть (на северной стене) скелет со свитком Stinking Cloud. Теперь возвращайтесь к входу к Кулдалар и идите вначале на юг, где встретите несколько йети. Оттуда сворачивайте на восток и ступайте до входа во вторую гробницу. Внутри почти сразу произойдет встреча с нежитью. Пройдите чуть на север, и навстречу отряду выбежит крутой зомби.

Ghast

Жизни	28
Armor Class	4
THACO	17
Урон	1D8 (Piercing) — X2-3
Особые атаки	Paralysis & Disease
Особые защиты	100% Cold resistance, Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

Забив его, проходите еще на север, где на троне лежат свитки с Identify и Remove Fear, напиток лечения, а также ключик Gate Key. Идите в проход на западе, обезвреживайте в нем три ловушки со стрелами и из комнатки с полочками возьмите свиток лечения и кожаную броню +1. Теперь идите в северо-восточную часть пещеры, к саркофагу. Если при этом пойти не по средней лестнице, а по самой восточной, то появятся сразу четыре тени, с которыми надо бы разобраться.

Возьмите из саркофага отличный длинный меч с 2 к атаке, лечение и напитки плюс свитки с заклятиями Grease и Strength. Теперь идите вдоль южной кромки карты, в юго-восточный угол. Там будет вход в третье пристанище немертвых. Сразу у входа встречается бронированный скелет, вступающий в разговор. Не соглашайтесь уйти (отряд тогда телепортируют из гробницы), а лучше сразу перейдите к битве. Игнорируйте двух зомби по бокам и сосредотачивайте атакующие спеллы (включая Magical Stone) на...

Armored Skeleton

Жизни	8-35
Armor Class	3-7
THACO	14-19
Урон	Топор 1D8 (Slashing), Утренняя звезда 2D4 (Crushing) или Меч 1D8 (Slashing) — X1-2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Resistances: 100% Cold, 50% Slashing and Piercing. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

С тела крутого скелета возьмите кольцо с THACO +1 или магическую бутылочку, уж как повезет. Дальше на востоке будет мост и толпа скелетов рядом с ним. Если поставить мага в первый ряд и пустить Agannazar's Scorcher, то он сможет сразу убить трех-четырех созданий. Далее в коридоре на восток возьмите со скелета в стене шлем и золото и обезвредьте ловушку у лестницы, что ведет на юг. По ее ступенькам убейте скелетов и одинокого Ghast.

В зале живут тени: перебив их, обыщите комнату. В северной стене найдите маленький ящичек с заклятием Invisibility. В открытом саркофаге возьмите свиток с заклятием Colour Spray, зелье силы, магический кинжал. В маленькой комнатке на юге — заминированный саркофаг со свитком Chill Touch и ключом Sanctum Key. Выходите. Теперь идите в центр карты, оттуда надо пройти по пути чуть на юг. По дороге надо перерезать кучу йети и искать вход в пещеру йети. У входа будет стоять йети-лидер, убить его будет не очень просто. Снимите с тела короткий меч +1, ожерелье горожанина. (Как только отнесете ожерелье этому человечку, что стоит в центре Кулдалара, он одарит вас пращей +1.) Внутри пещеры будет масса йети, перебив их, возьмите с тента содержимое четырех ящиков. Это будет булава +1, бутылочки с различными зельями и два клерических свитка с Prayer и Glyph of Warding.

Выйдите наружу и в центр карты. Оттуда надо шагать на северо-восток, к четвертой гробнице. Перебейте нежить у входа. Слева будет алтарь с двумя жреческими свитками Chant и Detect traps. Далее на север, в коридоре, будет ловушка со стрелой. Перебив охрану дальше, сверните на восток. У саркофага будет ловушка с четырьмя скелетами. Сам он тоже охраняется ловушкой с ядовитым облаком: обезвредьте ее вором. Внутри будут свитки с Protection from Evil и Infravision, а также кольчуга +1, зелье инфравидения и всякая мелочь. В северо-восточном углу области Vale of Shadows находится главная гробница. По пути к ней надо будет избавиться от парочки отрядов теней штуки по четыре каждая. Причем сам вход охраняет одна "полная" тень.

Главная гробница

Задача — открыть дверь и в зале уничтожить всех скелетов. Лучше всего это сделать, сначала выманив в коридор пару гигантских скелетов, а затем и тучу обычных скелетов. Уж затем следует продвинуться чуть на север, чтобы обнаружить еще двух огромных скелетов и двух лучников-нежитей. Того скелета-стрелка, что стоит на западе, надо уничтожить мгновенно: у него окажется несколько магических стрел. Обследуйте проходы, которые идут во все стороны от зала. Вход в комнату на юго-западе заминирован ловушкой, равно как и сундучок рядом с пустым саркофагом: внутри будет друидическое заклятие Entangle. Проход на юго-востоке приведет к саркофагу с двумя напитками от болезни, двумя лечилками и длинным мечом +1.

Дверь на западе приведет к трем зомби, парочке огромных скелетов и одному Вайту... крутому зомби, который убивается только магией и волшебным оружием.

Wight

Жизни	31
Armor Class	5
THACO	15
Урон	1D4 (Slashing) — X1
Особые атаки	Bad luck (-1 THACO, -1 Morale)
Особые защиты	+1 weapon required to damage. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

В заминированном файерболом саркофаге будут наручни +1 к точности атаки, зелья и храмовый ключ. Дверь на востоке от основного зала открывается с помощью уже полученного храмового ключа. В первом по ходу ящике — короткий лук +1 и свиток с Armour. В следующем ящике (гулей много) свитки Burining Hand и Larloch's Minor Drain, а также символ бога Смерти.

Откройте теперь дверь на севере. Там клирик Mytos и четыре скелета. Вначале требуется поговорить. Если в тот момент, когда вражина в последний раз попросит покинуть помещение, сказать, что вы пытаетесь быть разумными и хотите договориться по-хорошему (вторая фраза), то партия получит дополнительный опыт. Если в отряде есть добрый клирик или паладин, то клирика тоже можно пожурить за поднятие мертвых и прочие неблаговидные делишки. Используйте Агоннайзер Скорчер и возьмите с тела боевой молот +1 и драгоценность.

Скелетный маг

Жизни	40
Armor Class	5
THACO	14
Урон	1D10 (Crushing) — X1
Особые атаки	Priest spells levels 1-4
Особые защиты	Resistances: 100% Cold, Electrical & Missile, 50% Slashing & Piercing

Через пару секунд на север — огромная тень с 40 жизнями. Осторожно! Рядом с ней ловушки с заклятиями паралича. Пустите вперед воинов с кольцами of Free Action. С тени можно взять серое кольцо, что улучшает способности вора, и электрический кинжал (вариант: Flail с 50% шансом дополнительного урона). Коридор на запад ведет к гробнице с 2 лучниками-скелетами. У одного будут +1 магические стрелы. Если открыть саркофаг (+1 короткий лук, свиток с Haste и свиток защиты), то вылетит ловушка, обездвиживающая героев. И выбегут скелеты, чтобы их добивать. Проход на востоке — откроется секретная стена с комнатой с обычной мумией.

Обычная мумия

Жизни	45
Armor Class	3
THACO	13
Урон	1D10 (Crushing) — X1
Особые атаки	Disease
Особые защиты	Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

Она охраняет саркофаг и сундук с заклятиями Knock, Blindness, Resist Fear. Найдете также ключ от мавзолея, робу волшебника с 20% защиты от холода и гигантскую алебарду. Идите теперь на запад, расправляясь со скелетами-лучниками. Тут же будет дверь, ведущая на следующий этаж подземелья. Пройдите пару шагов и ждите появления шестерых воинов-скелетов. Займите круговую оборону или выманите их всех к двери. После битвы спите и идите вперед. Пусть воины бросаются на лучников нежити, а маги и жрецы

кастуют атакующие заклятия на мага в центре зала. Как только он умрет, перенесите огонь на вайтов-магов, пуляющихся магическими миссайлами. В случае, если отряд у вас небольшой (человека три-четыре), советую вызвать пару отрядов скелетов с помощью Animate Dead. У них имеется иммунитет к Stinking Cloud, которое кастует скелет-маг, поэтому именно им предстоит броситься в самую гущу сражения. Пусть маги помогают воинам убивают мелочь в виде обычных скелетов.

После битвы с тела скелетного колдуна возьмите наручни для мага. Из заначки в центре найдете посох Sleep, свиток с Agannazar's Scorcher, кинжал мага (+1 к заклятиям 1-го уровня), зелья и жреческий свиток лечения. Если пройти еще на запад, то обнаружатся несколько бронированных скелетов и массивная дверь. Чтобы открыть ее, требуется в центральном зале нажать рычаг на самой восточной колонне.

Из ниши на севере в саркофаге (ловушки по пути) найдется золотая магическая булава +1 и красивый посох Защиты, как и свиток с Silence. Спуститесь вдоль стены чуть на юг, откройте дверь на востоке. Разберитесь со скелетами, и за следующей комнатой, охраняемой скелетами, будете атакованы несколькими зомби. Откройте саркофаг с plain key и свитком Neutralise Poison. Вернитесь в зал и оттуда откройте дверь на юге. В темном коридоре, на полочке в восточной стене, можно найти пращу +1. Перебейте скелетов и в следующей комнате готовьтесь к встрече с воинами-скелетами и двумя гхастами — последние два подтянутся чуть позже. Тут найдется талисман в виде изображения волчьей лапы на камне и жреческий свиток с Hold Person. С помощью талисмана в главном зале дерните рычаг: массивные двери на третий этаж откроются.

На третьем этаже отряд сразу встречает несколько противников. Среди них будет и Spectral Guard, полуневидимый воин. Он очень хорошо дерется, но слаб здоровьем (около 10 жизней). Поэтому концентрируйте атакующие заклятия именно на невидимках, а обычных скелетов отоваривайте воинами. Старайтесь во время битвы оставаться на месте, а не продвигаться вперед, так как есть опасность привлечь новых врагов. После первой битвы уничтожьте остатки нежити в зале и шагайте в комнату на севере. Там будет мумия и несколько теней. В трех саркофагах найдутся свитки с Ghoul Touch, Silence, Shocking Grasp, старинная разбитая броня и зелья. Из зала теперь идите в комнату на юге. У входа встретятся невидимки, зомби, скелеты и особый суперкрутой вид зомби.

Chosen Zombie

Жизни	33
Armor Class	6
THACO	15
Урон	1D10 (Crushing) — X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Requires +1 weapon to hit. Resistances: 100% Cold and Electrical, 50% Fire, Crushing and Piercing. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells.

Перед тем как нажать Enter, запомните, что...

...Деньги в игре не особо важны и в основном тратятся на покупку свитков. Обычно золотые приходят за продажу ненужных магических вещей, поэтому сразу выбрасывайте обычное оружие и драгоценные камни. Все слабые одноразовые жреческие свитки используйте почти сразу, копить их нет смысла.

...У каждого героя должен быть с собой запас лечебных пузырьков. Очень сильно выручает. Особо их не экономьте: все равно лечить персонажей во время боя заклятиями клерика очень сложно.

...Обычно монстры атакуют первого героя, которого они увидели. Поэтому озаботьтесь тем, чтобы первыми всегда шли хорошо защищенные воины.

...Если закрыть несколькими невидимыми героями проход и поставить за ними видимого лучника, то никакой враг никогда не доберется до этого лучника. Он просто не сможет обойти или пройти через невидимых (но вполне материальных) героев.

Однако надо атаковать в первую очередь мумию (чтобы не успела заразить), потом уж самых зомби или вайтов. Кстати, неплохо было бы послать вперед скелетов, чтобы они приняли на себя магические стрелы вайтов, или защитить мага Shield (неуязвимость от Magic Missile) и послать его вперед. В саркофагах будут свитки с Shield, Chant, Colour Spray и Magic Missile, зелья и жреческие заклятия. Сейчас идите на запад, в зал с новыми противниками. В первую очередь выносите скелетного мага (не забудьте подобрать еще одни наручни AC 8!), затем воины бьют огромных скелетов, а маги атакуют заклятиями лучников.

В следующем холле будет король скелетов, Kresselak. Он попросит уничтожить жрицу богини Холода. Выходите в Vale of Shadows и идите в центральную пещеру, которую охранял гигантский йети. Перед заходом в пещеру примените Haste на бойцов. После разговора уничтожьте клеричку атакующими спеллами. Ударить ее, к слову, можно только оружием +1 и лучше или магией. С йети пусть разбираются вызванные скелеты и воины. После сражения возьмите с тела жрицы +1 булаву. Вернитесь к **Kresselak** и поговорите с ним. Все! Пора возвращаться в Кулдалар. После разговора с друидом на глобальной карте появится новое место, храм **Temple of the Forgotten God**.

В новой области прямо у входа в храм встретится убегающий гигант. Остановите его и расспросите обо всем происходящем. Внутри храма будет два типа врагов: клирики в голубых одеждах (Acolyte) и великаны (Verbeeg).

Verbeeg

Жизни	50
Armor Class	3
THACO	12
Урон	1D10 (Slashing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Обыщите комнаты на западе. В двух сундуках есть шанс найти лук +2, средний +1 щит, шахматную фигуру вызова существа или кольцо с 1 к AC и THAC (две вещи из перечисленных). В библиотеке найдется масса книг и свиток с заклятием Skull Trap, уже вторым спеллом третьего уровня. Теперь идите на восток храма и на север. На лестнице надо обезвредить усыпляющую ловушку. На следующем этаже будет длинный коридор. По бокам его увидите четыре комнаты, в двух из которых найдется парочка магических вещей. Это короткий меч of Lesser Phasing и полуторная бастарда с дополнительным ударом огнем или кожаная кольчуга +1 с дополнительной защитой от тупого оружия и ледяной меч +2, в 2% убивающий врагов замораживанием.

Далее по коридору будет отряд из двух клириков и трех великанов, их охраняющих. Разбираться желательно сначала с великанами... Если будет очень тяжело, то можно кинуть огненный шар из ожерелья. Коридор выведет в святилище храма, где валяется несколько тел, с одного из которых надо поднять странный напиток. В святилище искомого квестового предмета не окажется, посему уходите в Кулдалар, к друиду.

ВТОРАЯ ГЛАВА

У мага в городе появились новые заклятия.

Верхние этажи подземелья полностью заняты человекоящерицами и их союзниками.

Tough Lizard Man

Жизни	33
Armor Class	4
THACO	16
Урон	3D4 (Slashing) или 3D4 (Crushing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Lizard Man Shaman

Жизни	30
Armor Class	4
THACO	17
Урон	3D4 (Crushing) — X2
Особые атаки	Priest spells level 1-3
Особые защиты	Нет

Начинается с появления в Dragon's Eye. Сразу начнется жаркий бой, в котором надо по максимуму использовать заклятия. После битвы откройте два сундука (на севере от входа), в которых будет 15 противоядий, магическая +1 амуниция к стрелковому оружию и свиток с Protection from Normal Arrows. Идите ровно на юг. По дороге встретятся первые жуки, плюющиеся ядом. Их кислотную атаку лучше выдерживать одним воином, а затем подводить всех остальных героев, уже вступив с ними в рукопашную схватку.

Bombardier Beetle

Жизни	16
Armor Class	4
THACO	19
Урон	2D6 (Slashing) — X1
Особые атаки	Gas Cloud that can stun and damage
Особые защиты	Нет

Еще на юг и на восток, через мостик. По дороге будет парочка Wrath Spider плюс два Phase Spider, умеющих телепортироваться и отравлять. Рядом находится Sword Spider, он смертельно опасен в рукопашной, поэтому несколько секунд держите его самым сильным из бойцов, одновременно заставляя всех остальных персонажей применять атакующие заклятия.

Phase Spider

Жизни	44
Armor Class	5
THACO	12
Урон	1D6 (Piercing) — X2
Особые атаки	Poison
Особые защиты	Ability to phase, immune to web, -2 AC vs. Missile

Sword Spider

Жизни	45
Armor Class	3
THACO	12
Урон	2D6 (Piercing) — X4 (!!!)
Особые атаки	None
Особые защиты	Immune to web spell, -4 AC vs. Missile

Wrath Spider

Жизни	27
Armor Class	1
THACO	14
Урон	1D6 (Piercing) — X1
Особые атаки	Drains strength -5
Особые защиты	Requires +1 weapon to damage, Immune to web spell. 15% magic resistance, Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

С тела, которое ел паук, возьмите журнал, +2 меч с бонусами сопротивления к посохам и кислоте и пару видов магических стрел. С места, где находится тело, еще хорошо бы обстрелять трех пауков на юге, через ручей. Все равно они добраться до героев не могут. Теперь прорывайтесь в северо-восточный угол. Там, у статуи гигантской змеи, встреча с королем лизардов, двумя шаманами и многочисленной охраной. Советую применить магию Haste на бойцов, затем Slow — на врагов. Вдобавок можно кинуть в недругов молнию Lightning, в самую кучу. К слову, перед битвой советую заранее вызвать скелетов.

В статуе: свиток с Fireball, Monster Summoning I, Detect Evil, кольцо сопротивления стрелам и огню. У одного из охранников также будет крутой магический кинжал с +5 к THACO, что очень круто. Теперь идите на юг, убивая человекоящериц и обнаруживая пропавших жителей города. В юго-восточном углу будет проход на следующий уровень.

Сразу ступайте на восток и по проходу двигайтесь чуть на юг, убивая ящериц. Как дойдете до моста, не шагайте по нему на юг, а сверните на запад. Там, убив парочку шаманов, надо найти мальчика, сына кузнеца, и сказать ему, что дорога из пещер свободна. Перейдите через мост и готовьтесь встретить в пещерке первых зеленых троллей.

Тролль

Жизни	46
Armor Class	4
THACO	13
Урон	1D6+1 (Slashing) -X3
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Regeneration

Ребята они мощные, и что самое неприятное, трудноубиваемые. Когда тролль будет хорошо порезан на куски и поранен заклятиями, он упадет на землю и останется лежать в бессознательном состоянии. Через некоторое время он оживет (если тело оставить в покое). Чтобы полностью убить тролля, требуется использовать на него, пока он без сознания, любое огненное или кислотное заклятие. Можно также бить тело оружием с дополнительной атакой огнем или кислотой.

Итак, если пройти еще на юг, встретится большой подземный зал с вражеским клириком и несколькими троллями. Советую попытаться зачаровать человека и скелетами занять троллей. Когда битва будет выиграна, осторожно пройдите чуть на восток пещеры, там увидите еще трех клириков и нескольких троллей. Хорошо бы использовать на людей Silence или Hold Person и на время оставить их в покое, так как тролли — более опасные бойцы. Не убейте случаем дружественного клирика в центре! После сражения с ним надо поговорить ради экспы и возможности безопасно выспаться под его присмотром.

Вернитесь ко входу на уровень и теперь ступайте на восток. Сначала появятся два Phase Spider, а затем подтянутся кислотные жуки. А еще немного на север будет несколько Sword Spider. Ребята они серьезные, поэтому постарайтесь быстро убить их магией. Было бы неплохо взять под Mental Domination парочку троллей рядом и заставить их драться с пауками. Итак, в юго-восточном углу находится переход на третий уровень. Однако перед тем как отправляться туда, сходите в самый северо-восточный угол области, а оттуда пройдите по туннелю на юг. Если удастся справиться с тучей жуков (можно использовать свиток с защитой от кислоты, который находится после сражения с королем ящериц), то найдется меч +2, вводящий врагов в замешательство, плюс волшебная +2 секира.

На третьем этаже подземелья вас сразу встретит куча нежити во главе с бессмертным лейтенантом. Настоятельно рекомендую отогнать нежить клериком, иначе отряд просто могут смять числом. Уничтожьте гигантского скелета при помощи магии — нескольких Magic Missile. Потихоньку отстреливайте вайтов, пока часть их товарищей разбежалась. Первый отряд нежити уничтожен, посему двигайтесь на юг. Быстро вынесите лучников-скелетов, чтобы захватить их волшебные стрелы. Blast Skeleton лучше всего убивать издалека с помощью одной Magic Missile — так его взрыв никого не заденет. Пошлите вора

в режиме невидимости вперед на восток, там он должен найти еще два отряда нежити. Пусть маг издалека стреляет в них файерболами, а второй маг ставит Skull Trap на пути между врагами и отрядом. Таким образом уничтожьте оба отряда и шагайте вдоль западной стены уровня на юг. Оттуда вынесите еще один отряд вайтов и идите на восток. За мостом, в доме в юго-восточном углу, предстоит неслабая драка с некромантом и его свитой.

Presio

Жизни	80
Armor Class	8
THACO	13
Урон	Presio's Dagger 1D4+2 (Piercing) +2 THACO (Poison damage) — X1
Особые атаки	Mage spells levels 1-6 (Возможен Cloudkill)
Особые защиты	Necromancer's Robe, постарается использовать на себя спелл Protection from normal missiles

Тактика борьбы следующая: вызываем тварей перед отрядом и кидаем три-четыре огненных шара (пусть маг их выучит по максимуму) примерно в центр комнаты. Если враги всполошатся, то на них бросятся вызванные твари. Своих союзников вы тоже сожжете, но это неважно. Магичка в центре комнаты может успеть создать Mirror Image и начинать кастовать всякие вредные спеллы. В этом случае просто закидайте ее Magic Missile. Осторожно обезвредьте ловушки с трех ящиков у северной стены и обыщите их. Найдете свитки с Haste, Vampiric Touch, Skulltrap и Confusion. Также с тела магички и из ящиков возьмите магические вещи: кинжал, цепь "утренняя звезда", хороший плащ для мага и арбалет. Теперь идите к северо-восточному углу карты. Осторожно — много ловушек! Открывайте дверь, выспитесь, и попадете на четвертый этаж локации. Тут вас встречает "добрый клирик", неведомо что делающий в такой глуши. Дверь за ним ведет в основную часть карты, а дверь чуть севернее — к библиотеке. У ее хозяина можно купить магические заклятия. Итак, идите в северо-западную часть карты, но пока не взламывайте запертые двери. Поищите дверь, которая приведет к четырем приключенцам. Они начнут атаковать жрецов и ящериц, а вы помогайте им — это в ваших интересах.

Elite Yuan-Ti

Жизни	49
Armor Class	2
THACO	13
Урон	Топор 2D4+1 (Slashing), Дубинка 2D4+1 (Crushing) или Меч 2D4+1 (Slashing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Жрец Yuan-Ti

Жизни	63
Armor Class	0
THACO	11
Урон	2d4 -X2
Особые атаки	Priest spells levels 1-5
Особые защиты	Нет

В северной части уровня будет масса слабых ящериц, в них можно попытаться кинуть огненный шар, если при этом не задевать союзников-приключенцев. С тела библиотекаря и клирика, который первым встретил отряд, возьмите ключ, наручни AC6 и два напитка невидимости. Вызывайте на подмогу скелетов и животных и пробивайтесь к восточной кромке карты: в ее центре будет жрец-змея, который постоянно вызывает троллей и ящериц.

Его нужно убить как можно быстрее, иначе придется постоянно драться с создаваемыми им тварями. После "зачистки" уровня поговорите с выжившими приключенцами, чтобы поспать, и убейте их ради стрел, классного кинжала мага и огненного +2 меча. В центральной зале из статуи ящерицы возьмите три напитка увеличения AC. В комнате чуть восточнее найдутся два крутых магических оружия (насколько крутых — это уж как повезет).

Из статуи змеи в северо-восточном углу вытащите карты с заклятием Blur и шагайте в юго-восточный угол, где находится переход на пятый этаж. В узком коридорчике хорошо вызвать вперед отряда несколько скелетов, которые не боятся мечников и лучников врага. Они должны блокировать ящериц, пока сзади их поддерживают маги. Не обращайте внимания на маленькую девочку, а идите вперед. Дверь, ведущая на север, приведет (осторожно, ловушка в проходе!) к залу с тремя сундуками: в них свиток с Non-Detection и одна случайным образом выбранная магическая вещь.

Идите по коридору дальше на север. За следующей дверью будет проход с ловушками и несколько лучников-ящериц. Дверь на юге приведет в зал с массой лучников, которые просто расстреляют всех, кто сунется к ним без тщательной подготовки. Во-первых, создайте все шесть существ, во-вторых, ускорьте их и себя Haste, а в третьих, активно кидайте огненные шары и делайте Mental Domination. У одного из врагов найдется суперкрутой лук Messenger of Sseth, да еще вы найдете массу стрел, деньги и суперлечение (берегите эти бутылочки, они еще пригодятся в будущем!). Дальше на восток и в дверь на юг. Она ведет в пыточную комнату. Тут же встретится новый тип ящериц, Histachii. Чтобы ударить их, требуется магическое оружие. В стене около книжной полки (справа) будет выдаваться каменный блок — нажмите его, чтобы открыть на юге секретный проход. Он ведет к жрецу и двум чемпионам-ящерицам. Убивайте бойцов магией! Они весьма сильны в рукопашной. Из ящика возьмите свитки с Mirror Image, Icelance и магический метательный топор, который всегда возвращается в руку. Кольцо жреца проклято!

В книжных ящиках в пыточной комнате найдете свитки с Ghost Armor и Knock. Выходите обратно в коридор и идите по нему на север. Дверь справа приведет к помещению со статуей гигантской змеи, охраняемой жрецом и массой ящериц послабее. Еще на север по коридору, и готовьтесь уничтожить многочисленный отряд врагов, охраняющих северную дверь. Огненные шары и вызванные существа — вот рецепт сражения. Дверь, которая ведет на запад, вам нужна. Минуйте пару комнат-"кухонь" с человеческими телами, и в самой западной комнате обнаружится три сундучка с магическими вещами. Можно найти там щит с AC4 (или щит с AC3, делающим обладателя неуязвимым для водных элементалей) и броню Baleful Armor, которая предотвращает все вражеские заклятия и способности очаровывания и запутывания. Дверь в коридоре, что ведет на север, откроет путь к главной хозяйке подземелья. Там находится уже встреченная героями маленькая девочка, которая обратится в огромную полубогиню.

Yxunomei

Жизни	91
Armor Class	-4
THACO	7
Урон	2D8 (Slashing) — X5 (!!!)
Особые атаки	Spells
Особые защиты	+2 weapon required to damage, Resistances: 100% Fire and Electrical, 70% Magic and 50% Cold.

Поэтому остановитесь перед дверью, выпейте вором бутылочку невидимости и спокойно заходите им в комнату босса. Говорите с ней, затем обнаруживайте все ловушки и обезвреживайте их. После сего несложного труда верните вора к команде, что стоит в коридоре, и спите. Проснувшись вы увидите, что босса нет: просто вырежьте ящериц и из сундуков возьмите шлем с AC1 и иммунитетом к устрашающим спеллам, а также стрелы, деньги и напитки.

Снова поспите (запоминайте максимум заклятий Agannazar's Scorcher всеми магами!) и ищите сбежавшего босса. Скорее всего, она найдется в уже зачищенной от ящериц комнате в северо-западном углу. Перед битвой усильте и ускорьте отряд. Выдвиньте вперед парочку воинов, но не подходите к ней, пока она не скастует около себя убивающее облако. После чего босс начнет призывать скелетов, которыми окружит воинов, а затем пойдет в рукопашную. Маневрируйте воинами между скелетами, чтобы оказаться подальше от босса, пока маги используют на ней все известные им Agannazar's Scorcher. После победы выходите из Dragon's Eye и спокойно путешествуйте в Кулдалар. Там героев уже ждут нео-ороги. Уничтожьте их, навестите друида и смотрите сценку. На втором этаже будет умирать истинный друид: возьмите его посох и на глобальной карте идите в новую локацию **Severed Hand**.

ТРЕТЬЯ ГЛАВА

После встречи с привидением зайдите в замок. На первом этаже сразу встретится оппозиция из неживых гоблинов и орков. Их способности, показатели и сопротивления во многом схожи с неживыми эльфами (см. ниже). Идите по проходу и из куч подберите свиток с Emotion: Hopelessness и секиру +2. Опасайтесь неожиданных появлений врагов: всегда имейте под рукой шесть созданий-союзников.

Максимально используйте Fireball, особенно по скоплениям вражеских лучников. Поднимитесь по лестнице на второй этаж. Опять встреча с врагом: возьмите из стола рядом свиток с Emotion: Courage. В юго-западной части карты будет толпа волков и гоблин, после их уничтожения возьмите с тела зеленокожего мешок Bag of Holding, правда, он немного сломан. В северной части области будет еще один большой отряд гоблинов и немного орков. Они охраняют комнату со свитком Animate Dead и одним магическим предметом (обычно это жреческая палица).

Теперь у западного края карты найдите кучу хлама, по которой можно забраться наверх. В этой части третьего этажа спокойно уничтожьте нежить. Тогда стопроцентно найдете Misery's Herald, цепь с +5 против эльфов и +4 против всех остальных. Как возьмете эту вещичку, из кучи хлама появятся еще несколько врагов, включая парочку теневых огров. Вернитесь на второй уровень и с него поднимайтесь по лестнице в самом центре. Деритесь со скелетами. В западной части уровня будет один магический щит, чье качество меняется от случая к случаю. Продвигайтесь вдоль южной кромки карты к юго-восточной части уровня. По пути надо будет разобраться нежитью в коридорах и в комнате за дверью. Тут же можно взять лифт, если нет желания открыть еще одну дверь на востоке и после битвы получить левый отравляющий кинжал. Теперь по лифту поднимитесь на этаж выше. Обратите внимание на теней — Soul — и расправляйтесь с нежитью.

Soul

Жизни	30-45
Armor Class	3-5
THACO	16-17
Урон	1D10 (Slashing) — X1
Особые атаки	Vampiric spells like life tap.
Особые защиты	100% Cold resistance. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells. Requires +1 weapon to hit.

Перед тем как нажать Enter, запомните, что...

...Вызванные создания хороши тем, что сам факт их смерти никак на героев не влияет: типичное пушечное мясо. С другой стороны, враги частенько так сильно увлекаются борьбой с вызванными созданиями, что не обращают внимания на поток стрел, которые в них пускают ваши воры и рейнджеры.

...Есть такой хинт, подлый приемчик. Пустите вперед огненного элементаля и, когда его окружат враги, забрасывайте их издалека огненными шарами. Элементаль абсолютно не пострадает, а вот враги...

В одной из комнат будет магический короткий меч с +1 к ловкости. Тактика зачисток комнат такая: кидайте в темноту три-четыре файербола, затем делайте Mirror Image и добивайте выживших Magic Missile. Поднимитесь на следующий этаж. Описанной тактикой надо зачистить еще три комнаты. В двух из них, в куче хлама, найдется арбалет повышенной меткости и первая деталь механизма. В третьей комнате с тела Shattered Soul возьмите призрачный плащ с сопротивлением к магии и хорошей защитой.

Вернитесь на третий этаж и оттуда найдите в центре лестницу, что ведет наверх. Вежливо поговорите со скелетом-воином, что стоит чуть на севере: убить его все равно нереально. От него и начинайте исследование уровня. Всего в теории пять башен, в каждую из которых можно попасть из этого круглого холла, где сейчас находятся герои. Итак, открываем двери в комнаты, идя по часовой стрелке. На востоке от мирного скелета будет обычная спальная: в столе лежит свиток с Emotion: Hope. Далее на восток будет первая лестница.

Она приведет в башню с эльфийскими мечниками.

Shadowed Elf Warrior

Жизни	24-48
Armor Class	1-3
THACO	15-17
Урон	Меч 1D8+2 (Slashing) или Лук 1D6+2 (Piercing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

Shadowed Elf Cleric/Acolyte

Жизни	21-48
Armor Class	0-4
THACO	14-17
Урон	1D6+3 (Crushing) — X1
Особые атаки	Priest spells level 1-4 (mostly defensive)
Особые защиты	Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

Shadowed Elf Mage

Жизни	19
Armor Class	6
THACO	17
Урон	1D6+2 (Crushing) — X1
Особые атаки	Mage spells Levels 1-3
Особые защиты	Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

Открывайте двери на первом уровне. Сзывайте вперед тварей и одним воином дойдите до центра помещения. Появятся враги, отступайте воином и закидывайте вражин файерболами. После битвы надо взять одну магическую вещь из хлама у восточной стены. Поспите. Теперь поднимайтесь на второй этаж башни: тут сражаться легче, так как враги уже изначально видны. Они стоят около карты и обсуждают военные планы. Из двух столов в комнате берите вторую механическую деталь плюс свитки с Icelance и Stoneskin. Поднимайтесь на третий этаж, где надо будет перебить одиночек-эльфов, что достаточно легко, и найти один магический меч, 40 +2 стрел и зелье силы облачного гиганта. На четвертом этаже будет дух, который даст очень-очень долгий квест, выполнить который удастся только ближе к финалу игры (и то только ради экспы). Спускайтесь теперь из башни обратно в круглый холл и исследуйте комнату восточнее первой лестницы. В столе

возьмите свиток с Cone of Cold. Если поговорить с девочкой, то она разрешит отряду поспать (другим способом в этом районе поспать не удастся). Вторая лестница, что на востоке и юге, ведет в башню лучников. На первом этаже договоритесь с призраком убить всех воинов-эльфов и поднимайтесь на второй этаж. Против толп лучников огненные шары особенно эффективны, а нескольких вражеских воинов пусть сдерживают ваши бойцы. После сражения зайдите в светящийся проход — попадете к еще одной куче лучников-эльфов. Отсюда есть лестница наверх, которая приведет к паукам на крыше башни (ничего полезного нет). В столе будет свиток с Belton's Burning Blood. Есть еще переход в другую комнату на западе, но пока вам туда не нужно. Вернитесь к призраку на первом этаже, доложите об успехе и уничтожьте создание. С тела возьмите сапоги скорости, одну магическую вещь (это может быть эльфийская магическая кольчуга, а может, и левое кольцо для рейнджера) и третью механическую деталь.

Теперь находите третью лестницу на самом юге. Она ведет в башню эльфов-клериков. На первом этаже будет еще один мирный призрак, который еще раз попросит перебить всех его соратников. На втором этаже будет небольшое сражение за право найти в комнате один магический предмет. Поспите и сохранитесь. На следующем этаже битва также будет не очень легкая, но есть шанс найти знаменитую эльфийскую кольчугу. Если не повезло, то можно загрузиться и сыграть битву еще раз. На следующем этаже будет несколько маленьких комнат, в каждой из которых найдется ящик или шкафчик с полезными вещами. Обнаружатся клерические свитки, свиток с Emotion: Courage, бочка святой воды и кольцо с клерическим Sanctuary.

Теперь вернемся к призраку, который отблагодарит отряд самой лучшей магической пращей. Далее идите в круглый холл, откуда загляните в комнату на западе. У торговца можно купить массу классных стрел и болтов, а также амуницию +2 для пращи. Последнего купите побольше, чтобы снарядить магов. Идите ко второй лестнице, что ведет в башню к лучникам-эльфам. Поднимитесь в комнату, где нашли свиток с Belton's Burning Blood, и идите в проход на востоке. Пробейтесь через врагов на каменном мосту, и окажетесь в башне магов. Главное — сразу кинуть огненный шар и вызвать клериком Flamestrike (как только откроются двери в центре). Вашу добычу составят свитки с Greater Malison, Improved Invisibility, Protection from Normal Missiles плюс журнал Evayne. В том ящике, где лежит журнал, есть шанс найти посох +3 или плащ, защищающий от магии, но уменьшающий ловкость на 2. Теперь поднимитесь на следующий этаж. У библиотекаря берите книжки, особенно ту, что по Mythal.

Поднимитесь на следующий уровень и там отдайте через разговор призрачному магу все четыре механические части. Снова поговорите с ним и обратитесь к личу Larrel. Через разговор он найдет способ использовать имеющийся у героев Heartstone Gem. Теперь на карте появилась новая локация — Dorn's Deep.

ЧЕТВЕРТАЯ ГЛАВА

У мага в городе появились новые заклятия.

Заходите в подземелье, преодолев чисто символическое сопротивление орогов. Внутри отряд встречают микониды, то есть человеко-грибы. На расстоянии они плюются спорами, которые заставляют героев впасть в ярость, замешательство или вообще в состояние паралича. На борьбу бросайте воинов или вызванных существ. Заклятия магов не очень помогут. В центре уровня будет красивые статуи гномов и несколько эттинов.

Эттин

Жизни	70-95
Armor Class	2
THACO	7
Урон	2D8 (Crushing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Спуститесь на самый юг подземелья, где найдется вход в пещеру. Перебейте четырех эттинов и возьмите бутылочку Razorwine Extract. Теперь идите к входу на уровень и от него следуйте по узкой дорожке земли на восток, к северо-восточному углу. Там находится вход в жилище мага. Вежливо поговорите и предложите заняться бартером. Купите заклятия пятого уровня и нужные бутылочки. После торговли просите поделиться информацией и сообщите о находке Razorwine Extract. Теперь идите в центр карты и оттуда — на восток. Перейдя мост, партия окажется у входа на следующий этаж.

Требуется преодолеть мост через участок лавы. Но вам мешает смешанный отряд из темных эльфов, нео-орогов и орков-лучников по бокам. Вначале вышлите вперед невидимого вора, пусть он разведает обстановку. Учтите, что с момента начала боя прямо к партии телепортируются еще два Phase Spider. Чтобы выиграть сражение, советую вначале выманить стоящих на мосту темных эльфов-бойцов. Затем вызывайте элементалей на мост и кидайте по огненному шару в орков с обеих сторон. Если продвинуться по мосту еще дальше, то произойдет битва с двумя темными магами. Они обожают огненные заклятия, к которым имеет иммунитет огненный элементаль. Очень неприятно, что маги обожают и Mirror Image, поэтому придется вначале произвести обстрел Magic Missile по каждому.

За мостом с обеих сторон будут комнаты с орогами и их генералами. В северо-западном углу будет комната с переходом в пещеру. Ее охраняют три эльфа-мечника и два лучника. Пользователям магии драться с ними сложновато, да и воинов они быстро убивают, посему вызывайте огненных элементалей и кидайте во врагов огненные шары. Есть другая тактика: просто обкаставать бойцов всеми известными защитными и усиливающими заклятиями и повести их в бой. В пещере сразу встретится Амбер Хак, это на самом деле несчастный маг. После разговора сходите на запад. Из жилища эттинов ступайте в проход на юг, там найдете на теле несчастного человека книгу и мощную алебарду. Теперь шагайте в юго-восточный угол. Там и находится лидер орогов. С трупа возьмите письмо, двуручный меч +4 и первый Знак. Вернитесь к Амбер Хаку и выходите. Сейчас направляйтесь в северо-восточную часть карты: там произойдет еще одна встреча с темными эльфами. После битвы найдется крутая полная броня с AC 0 и топор с +5 против мясистой нежити.

Осмотрите северную часть уровня, чтобы в комнате с большим круглым столом (и статуями гномов) найти потайную дверь в северной стене. Посмотрите внимательно на стол, прежде чем пойти в проход. Внешний круг посвящен изображению молота и наковальни. Второй круг состоит из иконок перекрещенных топоров. Третий и последний круг — это сдвоенные кольца. Итак, на новом уровне вы видите огромный круг с кристаллом в центре. Наступив на неправильный участок круга, вы вызовете молнию, наступив на правильный, услышите, как сработали все остальные изображения круга (они теперь не вызывают молнии). Итак, вы должны обойти круг (по узкой серой дорожке вдоль стены), не наступая на него, и наступить на изображение молота и наковальни. Это северо-восточная часть первого круга. Теперь наступите на изображение двух топоров второго круга — это на юге. В западной части третьего круга будет плита с изображением колец. Наступите и выходите из комнаты обратно в зал с большим столом.

Справа от входа стоит статуя гнома с опущенным топором (в то время как у других статуй он поднят). Щелкните на топоре и снова заходите в секретный проход. Ого! Теперь можно спуститься вниз по лесенке в центре круга. Осторожно! Рядом с телом — ловушка с огненным шаром! В новой области пообщайтесь с призраком, который даст поручение убить местного лича. Переходите в район на севере. Тут надо будет сразу вынести толпу гулей и гхастов, но для вашей партии это уже несложно. Сходите на запад: в местных саркофагах есть магические вещи, но остерегайтесь ловушек. От входа идите на север, по ступенькам. Обыщите саркофаги по бокам и готовьтесь к бою с личом (бессмертным магом) и его союзниками. Враг сначала защитит себя от магии, затем использует огненный шар и начнет сзывать нежить. Если не успеет перебить заклятие защиты от магии, то добивайте гада воинами. Обыщите саркофаги поблизости — в том, что близко от северной двери, будет ключ. Отворяйте, и окажетесь в новом месте. По этому залу идите прямо и откройте четвертую дверь слева. С тумбочки в углу маленькой комнатки с саркофагом возьмите кувшин лича. Партией вернитесь ко входу и теперь

зайдите во вторую дверь справа. Таким образом лич будет уничтожен. Кстати, если вы будете медлить с вышеуказанными действиями, то он будет до бесконечности возрождаться.

А теперь обыщите комнаты. Во второй слева будет крутая мумия.

Великая мумия

Жизни	70
Armor Class	2
THACO	11
Урон	1D12 (Crushing) — X1
Особые атаки	Disease
Особые защиты	+1 weapon required to hit, Resistances: 100% Cold, 50% Crushing, Slashing, Piercing and Missile. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells (pretty nasty critters)

В нескольких из них будут ценные магические вещи, да еще вы найдете три различных книги-журнала и еще три свитка (Antimagic Shell, Domination, Chaos). В конце коридора вас ждут Bronze Sentry. Мощные ребята в рукопашной схватке, но не очень живучи. Отвлекайте созданными существами и поливайте магией. Воины участвуют в качестве поддержки. После сражения откройте дверь и выбирайтесь на свежий воздух.

ПЯТАЯ ГЛАВА

Тут сразу начнутся сражения с ледяными троллями.

Ледяной тролль

Жизни	20-44
Armor Class	5-8
THACO	13-19
Урон	1D8 (Crushing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Resistances: 100% Cold, (minus) -100% Fire

Есть вариант созвать несколько элементалей (желательно огненных, чтобы их пламя легко убивало троллей) и ими просто зачистить карту. Сопровождать элементалей может самый сильный воин или вор в режиме скрытности. В юго-западном углу вы должны найти шатающийся мостик над бездной. Попробуйте перейти по нему на другую сторону.

Перед тем как нажать Enter, запомните, что...

...Ловушек в игре очень, даже ОЧЕНЬ много. Будьте бдительны! Всегда проверяйте каждый сундук или ящик: каждый третий из них заминирован! Имеются различные тактики борьбы с ловушками, но из них наиболее эффективны три.

1. Применяем на мага заклинание Mirror Image и пускаем его по подозрительному коридору. Плюсы: ловушку можно не обнаруживать; даже если в колдуна вылетит огненный шар, он убьет (внимание!) лишь одно зеркальное отражение. Минусы: ловушки с заклинаниями Hold person и Charm на зеркальные отражения не клюнут, а попадут прямо в мага; количество зеркальных отражений ограничено.

2. Применяем на колдуна заклятье Minor Globe of Invulnerability и пускаем его вперед. Плюсы: в отличие от Mirror Image, можно обезвредить неограниченное количество ловушек. Минусы: магия выше третьего уровня все же подействует; не защитит от механической западни (стрелы и каменные блоки).

3. Обнаруживаем ловушки способностью Find Traps вора ПЛЮС заклинанием Detect Traps у клирика. Заклинание позволяет обнаружить ВСЕ ловушки, в то время как вор может что-то пропустить. Найденные ловушки убирает либо первыми двумя способами, либо способностью Remove Traps у вора (щелкаете на Thieving — как при Lockpick, а затем на красную линию западни). Лучше всего, конечно, использовать навыки вора, но вот обезвредить ловушку можно не всегда — шанс на ее устранение напрямую зависит от развитости Find Traps. Обязательно доведите его хотя бы до 70%!радает, а вот враги...

У вас это не получится, о чем получите сообщение. Итак, шагайте в южную часть уровня, там найдется аж три огромные двери, которые ведут внутрь ледяного дворца. Как обнаружите рабов, найдите Soth (у западной стены) и Gerath (у восточной). У Soth узнайте, как перебраться по шатающемся мостику, и он подарит отряду особую книгу. Далее общайтесь со вторым субъектом. Договоритесь принести ему ключик от двери. Поднимайтесь по лестнице на севере.

Вы окажетесь в логове ледяных саламандр.

Frost Salamander

Жизни	56-72
Armor Class	5
THACO	11-13
Урон	1D8 (Slashing) — X2
Особые атаки	Aura of Cold — Does 1D6 cold damage per round to 10' radius so keep your distance.
Особые защиты	Resistances: 100% Cold, (minus) -50% Fire

Объясните охраннику, что хотите видеть их лидера. Поговорив с последним, попросите дать ключ, в чем вам не откажут. Для злых героев: далее есть возможность согласиться убить предводительницу восставших рабов. Снова поговорите с лидером саламандр и скажите, что она уже мертва (такой возможности не будет, если вы ее уже увидели). Вариант — по-настоящему убить предводительницу. Теперь от лидера будет задание убедить рабов вернуться или убить их. Убедить не удастся, но если убьете всех рабов, то вернитесь за экспой.

Для добрых героев: отнесите ключ **Gerath**, и все рабы смогут убежать от саламандр. Найдите предводительницу восстания, **Vera**, и сообщите ей об успехе. В любом случае советую полностью перебить всех саламандр и других ледяных тварей во дворце, чтобы не упустить возможность получить дополнительный опыт. В ходе зачистки в западной части уровня найдется Vera. Если сообщить ей о бегстве рабов, то она тоже исчезнет. Однако если убить ее по заданию саламандр (или освободить рабов, но все же убить ее), то с тела возьмете +2 кинжал, +2 кожаную броню и амулет защиты +1. Особенно полезен амулет. Кстати, с тела лидера саламандр возьмите магическое замораживающее копье.

После зачистки уровня (элементарно делается элементалями, но можно вызвать теней) выходите из дворца и переходите по мостику в юго-западном углу. Внутри вас сразу встретит стая снежных волков. Сражаться с ними надо одному-двум крутым воинам с защитой от холода. После сражения приметьте дыру в стене на севере и идите на запад. В небольшой пещере будет находиться саркофаг из человеческих костей, логово дракончиков и (на западе) проход, охраняемый парочкой ледяных великанов.

Frost Giant

Жизни	102-115
Armor Class	0
THACO	5-7
Урон	1D8 (Slashing) — X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	100% Cold resistance

В саркофаге найдутся проклятые наручни, кольцо с увеличением количества запоминаемых клериком молитв, пара ценных зелий (особенно Potion of Power) и свиток с клерическим Symbol of Pain. Теперь поищите в логове пятерых дракончиков. Там можно найти лютню для барда, деньги, хорошую кольчугу с AC 0 и неплохой полуторный меч. Атакуйте тварей и перебейте их всех. Идите на запад, мимо великанов. Говорите с их лидером, все время выбирая первую фразу. Так отряд получит второй Знак. Исследуйте западную часть пещер, населенную великанами, и тщательно высматривайте различные гигантские мешки. Найдется масса более-менее пригодного магического оружия (включая крутой отравленный

кинжал Dagger of Venom), плащ защиты +2, клерические свитки с Raise Dead, Spike Stones и Swarm. В центре пещер находятся пленники. Сообщите им о победе над дракончиками и получите задание помочь им сбежать от великанов. Вернитесь к входу в пещеры и заходите в дыру, рядом с которой вы уничтожили стаю зимних волков. Там разберитесь с троллями, выспитесь и готовьтесь к встрече с магичкой **Kontik** и пятью темными рыцарями.

Магичка

Жизни	60
Armor Class	-2
THACO	9
Урон	n/a — X1
Особые атаки	Mage spells levels 1-9
Особые защиты	Robe of the Evil Archmagi, Ring of protection +2

Советую атаковать Kontik заранее вызванными и магически усиленными элементалями, в то время как рыцарями пусть займутся члены вашего отряда. После сражения возьмите с тела магички плащ, пригодный только для злых магов, кинжал с двумя халявными спеллами Cone of Cold за каждый день, шлем с улучшением AC на 2 и два кольца. Одно из колец идентифицируется как кольцо защиты +2, а другое еще более полезно: оно увеличивает количество запоминаемых магом заклятий первого и второго уровня в два раза!

Из палатки возьмите ведро чистой воды и два свитка с заклятиями шестого уровня: Chain Lightning и Globe of Invulnerability. Теперь очистите от йети пещеру на севере и в ее западной стене найдите дыру. Выбирайтесь через нее во владения великанов. Вернитесь к пленникам и сообщите им о победе над созданиями в пещере. Теперь подойдите к великану, что охраняет дыру, и убейте его, выбрав в начале разговора вторую фразу (таким образом, остальные великаны не станут на вас нападать). Вернитесь к пленникам и говорите с ними. Вариант: освободить пленников можно, убив лидера великанов.

Советую перебить всех великанов, чтобы получить экспу. Для этого вначале используйте клирические и магические заклятия Domination (если они не сработают, то великаны все равно не обидятся). После чего просто атакуйте врагов их же зачарованными соратниками. Когда убьете лидера, не забудьте обыскать его тело. После победы выходите из пещеры и идите в северо-восточный угол того уровня, на котором находится ледяной дворец. Вы обнаружите пещерку, что приведет к небольшому горному каньону. Отсюда можно выбраться в город, а можно пойти в следующее подземелье через нижний вход.

ШЕСТАЯ ГЛАВА

Тут основные враги — это огненные саламандры и скелетные воины.

Salamander

Жизни	56
Armor Class	5
THACO	13
Урон	1D8 (Slashing) — X2
Особые атаки	Aura of Fire — Does 1D6 fire damage per round to 10' radius so keep your distance.
Особые защиты	Resistances: 100% Fire, (minus) -12% Cold

Сражение будет нелегким даже при поддержке элементалей, поэтому как можно лучше защитите их и своих бойцов всей доступной магией. Желательно еще повесить на бойцов по клерическому заклятию Resist Cold/Resist Fire. Прорывайтесь с боем на восток, перейдите через мост. Там, чуть северо-восточнее, найдется переход в другую область. Вас окликнет коротышка, с которым надо аккуратно переговорить. Вот нужные номера фраз в разговоре: 1, 3, 7, 4, 3. Заходите в дверь.

Вы окажетесь во внутреннем садике. В центре него находятся особые грибы — Shrieker. Их надо убить БЫСТРО, желательно всеми бойцами и элементалями при поддержке магов. Остальных пока игнорируйте. Пока жив хоть один такой гриб и он видит отряд, вы будете сражаться с постоянно прибывающими врагами. Уничтожив неподвижные грибы, перебейте остальных врагов. Идите в проход на западе. Вы окажитесь в заброшенном поселении, где живут Амбер Хаки и слепые минотавры.

Слепой минотавр

Жизни	45
Armor Class	6
THACO	11
Урон	2D6 (Slashing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	immune to all blinding spells

Вторые не представляют особой опасности, но вот Амбер Хаки могут сильно потрепать нервы с помощью своего взгляда, который делает Confusion на ваших ребят.

Umber Hulk

Жизни	64
Armor Class	2
THACO	11
Урон	1D12 (Slashing) — X3
Особые атаки	Umber Hulk Gaze
Особые защиты	Нет

Советую одеть воина в Baleful Male (так он избежит замешательства от взгляда), а остальных героев, участвующих в сражении, подвергнуть магическому заклятию первого уровня — Blindness. Можно выпить зелье Potion of Mirrored Eyes. Маги пусть держатся от битвы подальше, используя дистанционную магию. После сражений пойдите в юго-западный угол. Из местного дома выбегут пара Амбер Хаков, после их уничтожения зайдите через разбитую стену в дом и возьмите Pale Justice. Этот меч может быть использован только паладином, против злых тварей он равен оружию +7 (!!!). В восточной части уровня найдите несколько бочек, в некоторых из них будут лежать магические свитки: Power Word:Stun, Monster Summoning V, Power Word: Silence, Mordenkainen's Sword. Сейчас заходите в дом на севере.

Быстро разберитесь с двумя Хаками и, сделав вора невидимым (или применив заклятие невидимости на другого персонажа), разведайте область на востоке. Там стоит маг с охраной из тварей и двух железных големов.

Приготовьте к битве элементалей и защитите их магией. Бросайте союзников на големов, а маги пусть бьют колдуна Magic Missile. Для победы хватит несколько залпов, да и противник не успеет скастовать Haste и Fireball. После уничтожения мага концентрируйте своих воинов на уничтожение големов.

Железный голем

Жизни	80
Armor Class	3
THACO	3
Урон	4D12 (Crushing) -X2
Особые атаки	Can cast Cloudkill
Особые защиты	Resistances: 100% Cold, Fire, Electrical, Acid and Magic. At least +3 weapon required to damage, Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells.

Магия против них почти бессильна. Уничтожив истуканов, вы тут же пронаблюдаете появление истинного мага.

Malavon

Жизни	60
Armor Class	3
THACO	15
Урон	Fire Kiss Dagger 1D4+3 (Piercing) 5% chance of casting Shroud of Flame. — X1
Особые атаки	All mage spells levels 1-9
Особые защиты	Robe of the Watcher

Он постоянно телепортируется и вызывает на подмогу тварей. Используйте на нем Power Word: Silence и атакуйте воинами. После сражения возьмите с его тела оружие, робу, свиток с Malavon's Rage и третий Знак. С тела "первого" мага возьмите робу злого мага и магическую вещь с кресла. На юге от кресла находится комнатка с целой кучей полезных вещей. Одни только свитки: Monster Summoning VII, Flesh to Stone, Tenser's Transformation, Power Word: Kill, Incendiary Cloud, Shades, Death Fog, Death Spell, Disintegrate, Mass Invisibility, Finger of Death, проклятый амулет. Найдутся еще и различные зелья плюс семена. Выходите из помещения, а затем и из заброшенной деревни во внутренний садик.

Из него идите к лестнице на северо-западе. Она приведет в убежище воров.

Вор

Жизни	41
Armor Class	5
THACO	10
Урон	1D8 (Slashing) — X3
Особые атаки	Атакует в спину из тени, нанося тройное повреждение
Особые защиты	Нет

Советую всем колдунам применить Mirror Image, и как только появится сообщение, что вор атакует героя, сразу бежать им в любую сторону. Вор погонится вслед, но пока он будет бежать, успеет потерять невидимость. Итак, на первом этаже убейте двух крутых охранников, каждый из которых обладает отдельной комнатой. В комнате воина в красной броне с АС -1, в ящике у кровати, найдется очень мощное магическое оружие. С тела второго крутого охранника (Flozem) снимите пояс силы. В ящике на кухне возьмите мешок картошки. Поднимитесь на второй этаж. В ближайшей к лестнице комнате на севере спрятался уже известный коротышка-вор. С тела возьмите плюсовый щит, броню, крутой змеиный меч и эльфийские перчатки силы. В следующей комнате на западе находится **Marketh**, мастер-вор. С ним можно договориться, чтоб он отдал не только четвертый Знак, но и все вещи. Можно его и убить. С тела поднимите Знак, неплохую кольчугу для вора, ятаган с дополнительной атакой за раунд и проклятое кольцо окаменения. Из ящика в комнате возьмите пару зелий Potion of Mirrored Eyes.

Вернитесь в самую первую пещеру локации и оттуда пойдите в юго-восточный угол. Там будет охранная башня, ключи к которой даст девочка-гном. Перебейте внутри охрану и можете спуститься в подвал башни, чтобы переночевать. Выйдите из башни и в на юго-востоке найдите переход в другую область. Там будет предприятие по переработке руды гномами. Их охраняют несколько огненных саламандр. Перебейте тварей, и гном Guello поблагодарит за помощь. Запомните, что если пойти из этой области дальше на восток, то окажетесь в кузнице. Вернитесь на первую карту локации и идите в северную ее часть. Там будет колодец. Спуститесь по нему вниз и отдайте гному мешок картошки. В этой пещере требуется дойти до северо-восточного угла, убивая по пути Хаков и слабых гигантских жуков.

Гигантский жук

Жизни	84
Armor Class	2
THACO	12
Урон	2D8 (Slashing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Приготовьтесь к битве. Как только появятся Хаки, пейте героями все Potion of Mirrored Eyes и атакуйте. После победы заходите в образовавшийся в стене путь. Поговорите со встречающим гномом.

Чуть на севере от него стоит темный эльф-купец. Приобретайте все продающиеся у него заклятия — они очень мощные. Кстати, броню гигантского жука можно отдать местному кузницу, чтоб он сделал из нее хороший щит. Это щит потом можно еще и улучшить у темного эльфа. У кузница обязательно купите самое лучшее лечение и берегите его до финального боя.

Выходите в кузницу и пробивайтесь через элементалей в юго-восточный угол.

Earth&Water Elemental

Жизни	84
Armor Class	2
THACO	9
Урон	4D8 (Crushing) — X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Requires at least +2 magic weapon to damage.

Fire Elemental

Жизни	84
Armor Class	2
THACO	9
Урон	1D8 (Crushing) -X3
Особые атаки	Нет
Особые защиты	100% Fire resistance, requires at least +2 magic weapon to damage.

В домике вас встретит эльфийка, которая возглавляет огненных великанов.

Fire Giant

Жизни	110
Armor Class	-1
THACO	5
Урон	2D10 (Crushing) или 2D10 (Slashing) -X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	100% Fire resistance

Ее нужно убить...

Эльфийка

Жизни	102
Armor Class	-3
THACO	4
Урон	Alamion Long Sword 1D8+3 (Slashing) -X3 1/2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Black Swan plate armor, Argent shield

Постарайтесь сразу взять ее под контроль с помощью Mental или простого Domination. То же самое проделайте с великанами: используйте на них Disintegrate и прочие гадости, уже доступные магам. В это время вызванные и усиленные заранее элементали пусть сдерживают натиск всех бегущих на помощь великанов.

После битвы возьмите с тела темную волшебную броню, щит с защитой от магии, неплохой меч и пятый Знак. Из ящичков в доме, где жила эльфийка, прихватите еще несколько неплохих магических вещей. Идите на север кузницы. Там находится переход в следующую область.

Кастуйте на всех членов отряда невидимость или пейте соответствующие бутылочки (вор пусть входит в тень). Бегите к центру карты: там находится идол. Игнорируйте тучи нежити, а сразу атакуйте именно идола самым мощным оружием и магией. Не забудьте заранее применить Haste на отряд. Как только идол будет уничтожен, умрет и вся нежить.

Клерик в центре карты даст последний, шестой, Знак. В северо-восточном углу у лестницы есть шесть маленьких табличек с разными изображениями. Щелкните их все, поспите, сохранитесь и поднимайтесь наверх. Побольше поговорите с врагом, а затем быстро убейте его. Это будет не очень сложно.

Brother Poquelin

Жизни	250
Armor Class	-8
THACO	6
Урон	All levels of mage and priest spells.
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Resistances: 100% Fire, 50% Cold, 50% Magic

Итак, отряд телепортируется в Истхэвен. Атакуйте циклопов: они сильны, но их мало, да и магию они слабо переваривают.

Циклоп

Жизни	91
Armor Class	2
THACO	5
Урон	6D6 (Crushing) — X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Далее находим рыбака, которому отнесли сломанный меч в самом начале игры. Он подарит нам целенький +5 резак. С его помощью перебейте циклопов, охраняющих толпу горожан в юго-восточном углу карты.

Получив благодарность городского клерика, заходите в храм, что стоит в северо-западном углу области. Внутри требуется подняться по лесенке наверх и приготовиться к сражению с мощным магом. Киньте в него иллюзии Death Spell и попытайтесь быстро добить выжившие копии мага. Не обращайте внимания на кристальных бойцов, вам их не убить.

Pomab

Жизни	12
Armor Class	7
THACO	20
Урон	1D4 (Crushing) — X1
Особые атаки	Wand of Lightning
Особые защиты	Resistances: 100% Fire, Cold, Magic, Electrical and Acid

После победы поднимитесь еще выше и проходите через светящееся зеркало. Однако перед этим приготовьте все защитные заклятия, атакующей магии сделайте по минимуму. Не используйте на отряд никаких заклятий и убедитесь, что у воинов в руках оружие от +3 и лучше. К слову, бойцы пусть возьмут в слоты для быстрого использования самые лучшие зелья: силы крутых великанов и Potion of Power. Проходите в зеркало. После сценки начнется само сражением с Большим Плохишом. Все полезные эффекты на отряде будут уничтожены, посему придется быстро кастовать самые лучшие защитные спеллы, пока демон медлит и кастует смертоносное облако. Воины в это время пьют из бутылочек. Сделав Haste и еще пару быстрых спеллов (вроде Defensive Harmony), атакуйте воинами демонами (смотрите, чтобы у них при себе было самое лучшее лечение!), а маги пусть отвлекают на себя големов. Пока колдуны носятся кругами (с дикими воплями: "Не бей, дяденька!"), бойцы должны порубить демона в капусту. Удалось?

Поздравляю, вы победитель!

Belhifet

Жизни	350
Armor Class	-12
THACO	3
Урон	1D10+5 (Slashing) -X3
Особые атаки	All levels of mage and priest spells, weapon inflicts disease and poison damage
Особые защиты	Resistances: 100% fire, 100% poison, 50% cold, 50% magic. Requires at least +3 weapon to damage. (Хе-хе, говорили вам, резак понадобится)

ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт:
http://www.blackisle.com/games.html
Сайт, посвященный настольному варанту игры:
www.icewinddale.com

Кирилл ШИТАРЕВ
hroft@newmail.ru

INFESTATION

Разработчик: **Frontier Developments**
Издатель: **Ubi Soft**
Жанр: **Аркада**
Требования: **P-200, 32Mb (PII-350, 64Mb, 3D уск.)**

ВЕЛИКАЯ ЦЕЛЬ

На первый взгляд, цель у нас единственно возможная — пройти все миры-уровни и жестоко проучить финального босса. Мало кто в ходе процесса задумывается, что миры эти живут сами по себе, что фабрики — это не простая декорация, а путающиеся под ногами инженеры — не массовка со ставкой 1.5$ в час. Не стоит, конечно, подобно потревоженному от спячки варгеймеру вникать в каждую деталь живого мира, но и очертя голову кататься по уровням, стрелять всех, кто шевелится, и с бараньим упорством ломиться в закрытые ворота, а потом все сваливать на проклятые глюки и начинать сначала — тоже ни к чему.

Infestation, конечно же, аркада, но аркада творческая и требующая к себе уважения. Просто единственный раз попробуйте не атаковать в лоб, а обойти стороной, или не бездумно забрасывать бомбами, а поискать хорошо замаскированный реактор. Скажем больше: если бы «Вангеров» вдруг случайно придумали не в Калининграде, а в каком-нибудь Бостоне или Новом Орлеане, то они бы выглядели именно так. А это уже многое значит.

НЕКОТОРЫЕ СОВЕТЫ

Итак, фабрики, разбросанные по планетам, управляются двумя инженерами в синих комбинезонах и осуществляют две основные функции: по распределению энергии от найденных на планете желтеньких монет (tokens) на основные деструктивные девайсы, а также по производству оружия и хитроумных приспособлений из найденных на поверхности ресурсов.

Эти самые ресурсы бывают трех типов: синие кристаллы, зеленые кристаллы и (кто еще не догадался?) красные кристаллы. RGB. Обычно они разбросаны прямо на земле, но в скором времени — после установки на наш танк маяка ресурсов и изобретения portable mining rig на фабрике — можно получить доступ и в подземные рудники.

Чаще всего новые технологии приходят после встречи с так называемым «просветленным» инженером (на его просветленность недвусмысленно указывает желтая лампочка над головой). Сразу после этого во всех дружественных вам заводах появляется новый пункт разработки. В конце концов, инженеры — очень нужные и полезные парни. Вообще возьмите за правило постоянно возить с собой ХОТЯ БЫ одного из них, потому что когда вы вдруг окажетесь у заблокированных пространственных ворот и никто не сможет их включить их, или, преодолев многокилометровую гонку с преследованиями, упретесь носом в невскрываемый бункер, то будет уже поздно.

РЕЖИМЫ ACMD

ACMD — наш чудо-танк, умеющий, подобно роботам в грошовых мультфильмах, принимать различные активные формы. Зачастую тот или иной режим навязывают суровые дизайнерские обстоятельства, но пространство для творчества поистине неограничено.

Итак:

Buggy — исходный режим, в котором нам предстоит пребывать более всего времени. Универсален до невозможности, в меру маневренный, быстрый, особенно с бустером, да и к тому же на начальных этапах кроме него да совершенно бесполезного Truck'а больше ничего-то и нет.

Truck — бигфут, трак, трактор. Тот же багги, но с чрезвычайно приподнятыми колесами, что позволяет ему без проблем преодолевать мелкие места токсичных речушек и неспешно маневрировать на особо опасных участках. Впрочем, когда оные только начнут появляться, у нас уже будет Helicopter.

Hover — по воде аки посуху, подвижная танкетка на воздушной подушке. Абсолютно невосприимчива к токсичной воде, ловчее всего маневрирует и своим появлением резко вытесняет трактор и багги даже в пустынных мирах. Замечен лишь один прокол создателей — отсутствие бустера, так что когда понадобится быстро и далеко прыгнуть или слететь с трамплина, лучше переключайтесь на колеса.

Helicopter — более известный в народе как «кин-дза-дза». Редкие пацаки в совершенстве овладевают искусством управления этой летающей ступой. Несуразные аэродинамические свойства с лихвой окупаются бешеной динамичностью и мобильностью. Имеются лишь два серьезных недостатка: во-первых, в таком положении, в котором обычно «кин-дза-дза» рассекает облака, невозможно нормально прицелиться, а во-вторых, частенько у врагов имеются очень недурственные средства ПВО, так что внимательно осмотритесь перед взлетом.

Skimmer — возьмите hover, добавьте туда сразу три бустера от buggy — и получите примерное представление о скиммере. Он абсолютно не может существовать в статичном положении. Даже при отжатой кнопке газа скиммер несется вперед быстрее всего и вся, но, к нескрываемому сожалению, из-за этой своей чрезвычайной подвижности обладает невыносимым управлением — малейшая ошибка, и вы уже в персональной нави для неосторожных скайуокеров. Использовался лишь несколько раз за игру и то по служебной необходимости, когда иначе было просто не успеть.

СОБСТВЕННО ОРУЖИЕ

Cannons — пушками очень удобно разгонять назойливых мух или пьяные драки. Ни для чего другого она попросту не годится. С появлением плазмы так ни разу и не использовалась, несмотря на многочисленные апгрейды.

Plasma — появляется где-то в начале и используется до самого конца. Постоянно перегревающаяся батарея заряда ненавязчиво напоминает про экономию на службе и в быту, но все равно лучшего средства сбивать наседающих с неба гадов человечество попросту не придумало. После апгрейда увеличивает мощность и скорострельность.

Laser — абсолютный лидер в уничтожении наземной техники противника с безопасного расстояния, первоочередной претендент на интенсивную прокачку token'ами.

Flamethrower — лучшее средство для тесных компаний. Работает исключительно с близкого расстояния, но результат просто поражает: единожды подожженный объект еще долгое время будет коптить, пока не сгорит в труху. Особо трусливые враги при возгорании начинают громко визжать и брыкаться, комично катаясь по полу. Тонны удовольствия и почти не перегревающиеся баки.

Rockets — самые бронированные индивидуумы удостаиваются чести отведать ракеты. Порою они (ракеты, конечно же) бывают просто незаменимы против неподвижных турелей, к которым адски сложно подобраться без долгих взаимных перебранок. При определенном апгрейде позволяют переключать себя на ручное управление — что вообще-то не слишком-то и полезно.

Guides — те же ракеты с программным управлением. Говорят, умеют автоматически выбирать наиболее уязвимую точку на корпусе противника. Но верится почему-то с великим трудом.

Detonator — самый тривиальный девайс в мире. Символизирует собой знаменитую Красную Кнопку, которая активирует заложенные единожды мины (см. ниже по курсу).

Cranial Implanter — парадоксальнейшее средство изничтожения в игре. Снаряд, пущенный из Cranial implanter, позволяет захватить управление практически любым врагом, но наш танк в этот момент остается абсолютно неуправляемым и незащищенным. Впрочем, мастерское использование этой шайтан-ракеты позволит пройти уровень, ни разу не повоевав самостоятельно.

ДЕСТРУКТИВИЗМ

Grenades — гранаты. Вылетают, взрываются, шипят, все настолько обыденно, что даже неинтересно.

Fragmentation grenades — уже лучше. Порождая цепную реакцию маленьких, но действенных взрывов, идеально подходят для уничтожения больших скоплений мелких врагов.

Smoke grenades — гранаты дымовые или еще «смачные», как мы говорили во времена самого первого X-COM. Применяются исключительно для выкуривания вражеских инженеров с территории оккупированных фабрик и заводов.

Stun grenades — парализующие гранаты, на некоторое время приостанавливают работу всего электронного оборудования (вашего в том числе) в небольшом радиусе. Чаще всего ими пользуются от безвыходности или по сюжету.

Napalm grenades — что там было насчет какого-то запаха поутру? Действительно, sci-fi коктейль Молотова: враги натурально горят, как многострадальная башня в центре Москвы, а нам светло и хорошо.

Proximity mines — мины. Мощные. Взрываются детонатором или при наезде.

Laser mines — еще мощнее... Ну что еще?

Limpet mines — а это уже оригинально: мина прикрепляется к корпусу врага и остается в таком состоянии до тех пор, пока мы не нажмем Красную Кнопку. С помощью этих забавнейших штук можно осуществлять коварные замыслы по обширному «минированию» харвестеров противника и подрыву вражеской экономики вместе с базой и личным составом по прибытию транспорта домой.

Bomb — если самый мерзкий генератор не хочет убиваться по-человечески, киньте неподалеку бомбу и бегите что есть сил. Да, убежав подальше, не забудьте все-таки нажать на detonator, а то конфуз выйдет.

МИРЫ

Каждый мир Infestations отличается от другого, пусть иногда и похожего. Каждая миссия — уникальна. Рядом с совершенно простенькими заданиями в стиле непрерывного дестроя соседствуют искусные головоломки с большущим налетом позиционной тактики, а порой и откровенной махровой партизанщины. Учтите также, что в прохождении, изложенном ниже, не учитываются некоторые «необязательные» миры, которые абсолютно не влияют на ход игры, но порою могут предоставить некоторое количество приятных бонусов. Ищите незнакомые порталы, прыгайте, перемещайтесь, искривляйтесь в пространстве и эта аркада-на-три-вечера может затянуться на месяцы...

1. Command Center

Тренировочный лагерь ордена Ленина галактической армии ПОО(б) красной звезды и оранжевого полумесяца с баками. Здесь, собственно, готовят нас — надежу и опору земной армии, а вы как раз попадаете в начало курса интенсивной подготовки терминаторов. С самого начала следует уделить внимание не всплывающим подсказкам, от коих поначалу решительно пестрит в глазах, а сбору всяческих полезных token'ов. Примерно тот же совет относится и ко всем первым уровням: собирать как можно больше маленьких желтеньких и чрезвычайно полезных монеток, потому как дальше по игре за каждую подобную слабину придется вести смертельный бой.

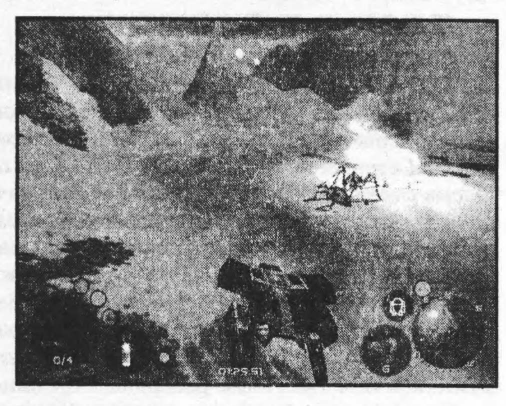
Итак, выполняйте все инструкции, учитесь маневрировать на ускорителе, палить навскидку и карабкаться по скалам. Финальным заданием предстоит расстрелять три тировых мишени и по хитро замаскированному мосту запрыгнуть в портал. Поздравляю с успешным началом карьеры!

2. Terra Nova

Дается 6 жизней.

Да, начало, прямо скажем... Кругом снег, холода, какие-то амундсены бегают. На базу нападают страшные механистические паучки, кругом что-то летает, кто-то отчаянно

визжит, а люди в синих халатах норовят прыгнуть под колеса. Не путайте их и не убегайте сами, пусть попрыгают в кузовок, в компании ведь оно сподручнее. Впрочем, вмешиваться в творящийся хаос вовсе не обязательно: через несколько минут союзные автоматические турели отобьют атаку, и нам останется только добить отступающих шелесяк. Совершенно ничего сложного. Инопланетян мало, они всего боятся, главное — найти и уничтожить всех, а возле пространственных ворот у последнего way point'а высадить одного из инженеров-компаньонов. Он включает портал, разбег, прыжок...



3. Oolbryte

Дается 5 жизней.

Здесь немногим лучше, чем на Terra Nova. Амундсенов, правда, уже нет, зато имеется аж два Стоунхенджа (ей-ей, самых настоящих!) в удивительно приличном состоянии. Впрочем, разбираться нам некогда. К первому way point'у ведет ужасный горный каньон с пауками и турелями внизу. Советую в первую очередь (особенно если пожадничали с token'ами на shield) выносить эти мерзкие пушки, потому как они неподвижны и вреда причиняют не в пример больше своих членистоногих коллег.

В конце пути будет самая настоящая засада: возле портала притаятся две чрезвычайно мощные гаубицы, на борьбу с которыми не хватит никакой огневой мощи. Портал, скорее всего, работает на фотоэлементах и открывается только после определения движущихся предметов в небольшом радиусе от себя. А рядом как раз... ну... случайно... лежат огромные булыжники вроде того, что я всегда себе представлял в мозолистых сизифовых руках. Впрочем, черт с ним, с Сизифом. Аккуратно по склону скатываем 3-4 булыжника в портал, за последним прыгаем сами и — voila! — на том берегу, падая с обрыва, они разбили защитный генератор. Появляется мост, мы снова набираем скорость, залетаем в пространственные ворота, гип-гип...

4. Exodus

Дается 3 жизни.

«Коммунистическое общество приняло решение создать на Марсе атмосферу и биосферу». Вот вы смеетесь, а это самая реальная цитата из одного самого реального советского фантаста. Не ведал, о чем писал, а вышло-то о форменном Exodus'е! Тут все такое алое, кумачовое, а вместо лукичей, у самого выхода с базы, заседают несколько тяжелых танков. Уничтожать их нет ни смысла, ни возможностей, проехать на бустере не получится из-за богомерзкой планировки ущелья.

Остается единственный способ: хорошенько разогнаться со стены у края стартового «стакана» на уровне, на самом подъеме вдавить до отказа бустер, и наш чудо-паровоз залетит на самый верх.

Аккуратно обходим осиное гнездо (по пути могут попасться несколько удивительно вредных летающих лоханок, но с ними главное — не паниковать, бьют исключительно косо и слабо), доходим до небольшого перешейка, соединяющего два «стакана», и встаем в девятую позу тигра. Или восьмую макаки? Неважно, потому что сейчас нас будут сильно бить. Особой нахальностью отличается некий большой двуногий робот, поэтому для всеобщего усмирения советую забросить пару гранат в его направлении и добить оставшихся из пушек. Высаживайте инженеров, открывайте порталы, нам пора отсюда.

5. Altair Prime

Дается 4 жизни.

Собственно, здесь мы проездом. От командования поступило внесрочное диверсионное задание по уничтожению межпланетных складов со стратегической тушенкой. Впрочем, нам не привыкать. Оглядимся вокруг: посреди плато вырыт глубокий ров с токсичным озером на дне, а рядом наша база под охраной двух (уже не наших) паучков. Очень советую туда заехать, потому что, во-первых, рядом бегает несколько «просветленных» инженеров, а во-вторых, стоит завод, на котором нам приделывают радар и наконец-то дают в руки приятного вида mini map.

Чтобы из точки 1 попасть в точку 2, нужно проделать пару нехитрых инженерных пассов по включению «внутренних» ворот. За воротами будет разумнее всего подождать первой волны наступления, состоящей из комичных летающих лоханей. Их немного, но они подло стараются зайти сзади, атакуют исключительно сверху, так что маневрируйте как можете. После расправы с супницами можно ехать на вражеский космопорт (тут все внимание на турели, паучки слишком незначительны и суетны) и пускать на воздух все здания в окрестности. Для некоторых складов обычные пули не подойдут — придется подложить мешки с сахаром (народн. — детонаторные бомбы). Не забудьте обыскать все ящики, в них ракеты — много ракет. Но если и этого не хватает, то не отчаивайтесь и сызнова съездите на фабрику, тем более что где-то в тех краях появится замечательный «просветленный» инженер с секретом helicopter-mode где-то в глубине своих широких шаровар.

Вообще, эта разработка (естественно, вертолет, а не шаровары!), похожа на своеобразный секрет разработчиков, потому как еще многие миссии после этой будут явно не рассчитаны на возможность полета... Но об этом ниже, а пока что ищите этого инженера сего, обшарьте все овраги и осмотрите все подозрительные лощины. Он там, точно! Просто вы мало искали.

Заполучив, наконец, в свое распоряжение оригинальнейшего вида глайдер, возвращаемся в космопорт, добиваем, если еще не добили, оставшиеся склады, выпрыгиваем в ближайшие пространственные ворота, и...

6. Снова Exodus

Дается 3 жизни.

Ну, впрочем, никто и не сомневался. Теперь легко преодолеваем ужасные горы Exodus'а на вертолете, доходим до конечной точки, и в портал... Конечно, местным карлсонам (уж простите, но жутко похоже) это явно не нравится, но разборки здесь исключительно опциональны.

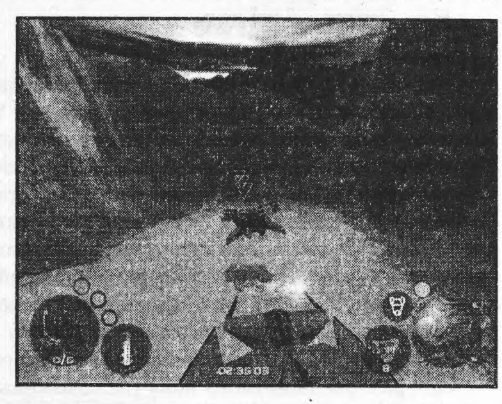
7. Hellmazine

Дается 5 жизней.

Ох, опять этот кумач... Хотя черт с ним, тут сейчас проблемы поважнее: мы окружены непробиваемым защитным полем. Правда, если вы все-таки были настойчивы и нашли на Altair Prime вертолет, то эта миссия проходится за пять минут и восемь щелчков: вылетайте за купол поля, быстро планируйте в точку 3, подложите бомбу под генератор и убегайте в точку 4, отстреливаясь от огнедышащей гарпии. Правда, замечательно? Но если вас с самого детства тянет к земле или вы просто не нашли волшебную ступу, есть путь долгий, как пеший ход до Китая. Ну, или на собаках, если вы используете бустер.

Итак, в пункт 2 пока что лучше не соваться, если, конечно, вам не жалко 5-10 раз съездить на фабрику за порцией ракет и сравнять с землей все мощные амбразуры. Для начала, вместо намеченных waypoint'ов, с ветерком прокатитесь в северо-восточном направлении и, после недолгих схваток с различной летающей дребеденью, разберитесь с местными инженерами и фабрикой. Плодом их безумной фантазии станет EMP-device, замечательная вещь, которая, находясь в багажнике, отрубает вражеские радары на довольно большом радиусе. Одно маленькое «но»: у этой презабавнейшей ве-

щицы есть отвратительное свойство «нечаянно» выпадать из чрева машины после каждого удачного перемещения, так что избегайте порталов.



Вместе с EMP аккуратно (подчеркиваю ровно сто тысяч восемьсот двадцать один раз), *аккуратно* подъезжаем к вражескому редуту в точке 2, быстро прошмыгиваем к телепортационным вратам, и... фууф, неужели мы до тебя добрались, генератор, родимый! В общем, подложим ему бомбу (и не говорите, что забыли ее заказать на фабрике, ведь придется возвращаться!), сыграем туш и вперед, в финальный портал в контрольной точке 4.

8. Sonrel-Dek

Дается 3 жизни.

Горнодобывающая станция пришельцев. Мир с жутким названием и еще более жутким внешним видом, сверху похожий на морскую звезду или след от чьей-то огромной лапы. По следу тут и там деловито ползают наши знакомые паукообразные в сопровождении этаких роботизированных москитов, которые теперь, при наличии плазменной пушки (прокачивайте token'ами — совет лучших пауководов!) не представляют абсолютно никакого интереса. Зато на мостах и особо узких перекрытиях попадаются довольно мощные пушки, которые следует перевоспитать залпом-другим ракет — или, что, конечно, умнее, подкатить к пушке большой камень, коих здесь в изобилии и, заблокировав ее, аккуратно расстрелять. За каждым из узких мостов находятся вожделенные генераторы для сейсмического стабилизатора планеты. Уничтожив их, собственно, остается лишь залпом-другим снести сам генератор в точке 2 и быстро, как это только возможно, бежать наверх по крутому серпантину (все внимание на катящиеся навстречу камни). Геологическая стабильность планеты нарушена, и у нас есть ровно минута, чтобы успеть прыгнуть в следующий мир.

9. Tabuchi

Дается 4 жизни.

Вместе с рухнувшим стахановским мирком началась наша зловещая диверсионная операция в тылу улукаев. Оглядимся по сторонам: токсиновый мир, в который нас занесло, совершенно невозможно преодолеть на колесах, поэтому первым делом проапгрейдим наш бравый катафалк до скутера. К манере управления в hovercraft mode требуется слегка приноровиться, но отработать ее можно в точке 1 на вредном роботе, мощном, но неуклюжем. Как ему, так и реактору, который он охраняет, потребуется одна бомба или несколько ракет. Советую озаботиться наличием бомб и ракет заранее, потому что дальше выйдет временная напряженка с фабриками и придется воевать одной лишь плазмой, на которую, не задумываясь, можно и должно тратить все редкие token'ы.

Самое главное в точке 2, где следует уничтожить противно попискивающий радиомаяк, и точке 3, куда нам, собственно, нужно потом убежать, — незаметно подкрасться к большим и жутко мощным пушкам, что охраняют базу по всему периметру. Позабудьте о скутере, перейдите в режим обычного багги и медленно, по одному сантиметру, приближайтесь к пушкам до тех пор, пока они вас еще не заметили, а вы уже можете стрелять. Уничтожив пушки и нескольких слоноподобных дройдов, поезжайте в точку 3, оставляйте мешки с сахаром подле генераторов, и быстрее в портал на Piller Stren!

10. Piller Stren

Дается 4 жизни.

Несколько безалаберных инженеров попали в плен к пришельцам и подготавливаются для бесчеловечных медицинских опытов. У самой стартовой базы один из чудом уцелевших технарей вызывается эвакуировать коллег и пригоняет внушительных размеров шаттл. Но вся комичность положения заключается в том, что в этом районе противник сосредоточил невероятное количество разномастных ПВО (кстати, по тем же причинам лучше не злоупотреблять нашей любимой «кин-дза-дзой»).

Итак, отправляемся на разведку в небольшой портал около базы (не забудьте изучить все новейшие технологии, а особенно remote beamer) и тут же подвергаемся массированному обстрелу двух не в меру мощных пауков. Внимательно изучаем местность и не в коем случае не пытаемся ехать вперед. Во-первых, потому что впереди защитный барьер, а во-вторых, потому что нас обстреливают сразу с пяти сторон мощнейшие гаубицы. Что ж, учтем.

Генераторы защитного поля расположены на самом дне глубокого ущелья в точке 3 и со всех сторон окружены не в меру бдительными артиллеристами на возвышенности. Обмануть их довольно просто: достаточно выбрать такую траекторию движения, чтобы дальняя пушка просто не могла заметить наш чудо-танк, а ближняя — хитро изогнуться, чтобы выстрелить почти вертикально вниз. Изничтожив генераторы, возвращаемся обратно в точку 2 и на полном скаку, с бустером, со всеми возможными маневрами, прорываемся вперед под шквальным перекрестным огнем и останавливаемся около светового ограждения, за которым мирно пасутся пленные инженеры. Теоретически возможно перевезти их к транспорту поодиночке, но практически не будет никакого желания вновь проходить через плазменный ад вражеских пушек. Итак, устанавливаем за барьером remote beamer, сломя голову бежим на базу и устанавливаем второй. Один за другим инженеры телепортируются и побегут к шаттлу, а мы со спокойной душой возвращаемся на Tabuchi.

11. И вновь Tabuchi

Дается 4 жизни.

Зачем дается столько жизней — большой вопрос к разработчикам, потому как все наши заботы на этой планете заключаются в своевременном запрыгивании в соседний с Piller Stren портал и секундным прощанием с этим чертовым фосфоресцирующим миром.

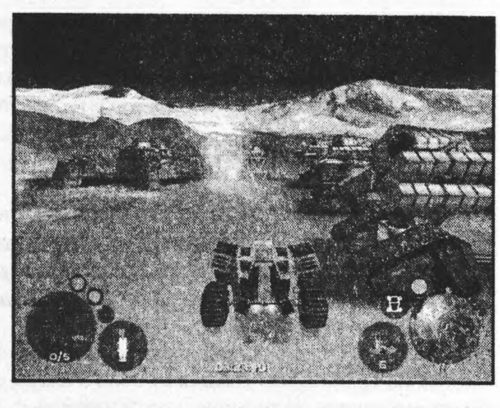
12. Vernimab

Дается 4 жизни.

Ну, наконец-то, хоть что-то человеческое, снова коммунизм на Марсе. Только это такой злой, военный коммунизм, паучьи чекисты сидят за каждым камушком и не оставляют в покое ни на секунду. Здесь есть и огромные танки, и шагающие роботы, а пауков — просто бесчисленное многообразие. Кстати, во избежание нервных расстройств, очень советую захватить в этот мир пару-тройку инженеров: выкурив при помощи smoke grenade инопланетных инженеров из фабрик, можно заполучить хороший форпост, да и laser в придачу. А для большей защиты форпоста можно напустить инженеров на беспечно стоящих в округе unoccupied боевых мехов (для тех, кто подумал о норковых шубах, поясняем: мЕхи — это mech'и, боевые роботы). Летать даже не думайте — в этом мире просто потрясающая СОИ.

Итак, по многочисленным горам-долам, через горы покореженного металла требуется пробраться через пункт 2 в пункт 3. При подъеме будьте предельно осторожны — летающий кошмар проще всего усмиряется заботливым плазменным пинком, лазер слишком нединамичен для них. В точке 4 нас ждут пространственные ворота за защитным полем и так называемая арахно-фабрика по бесконечному производству наших шестиногих друзей. Советую особо не мешкать, захватить техниками ближайший завод, сделать несколько бомб, взорвать генератор защитного поля (он совсем рядом, за бункером), активировать ворота, и... Впрочем, это повторялось уже столько раз, тут вы сами догадаетесь, что с ними нужно сделать.

13. Caspadail



Дается 4 жизни.

Поздравляю! Значит, вы все-таки догадались, что в открывающиеся ворота нужно всенепременно запрыгивать, то есть вы не тупо следовали этим советам, а еще и творчески мыслили в процессе. Похвально, ибо сейчас нам подобное творчество здорово пригодится, чтобы отправить на тот свет двух диких, но симпатишных йети с головными огнеметами. Впрочем, они чрезвычайно неуклюжи, поэтому дефилирование на больших высотах с планомерным отстрелом нечисти — самый беспроигрышный вариант.

В точке 2 нас ждет глубокий колодец с шестью левитирующими супницами внутри. Только не взлетайте, умоляю! Избавившись от супниц и переключившись в режим скутера, обойдите весь колодец по периметру, планомерно расстреливая генераторы-свечи. Как только с шумом взорвется последний — добро пожаловать наверх, включайте внутренние ворота и искривляйтесь в пространстве...

14. Artopia

Дается 6 жизней.

Город — сказка и мечта в одном флаконе. Тут и пришельцы, надзирательски прохаживающиеся по кривым улочкам, и томящиеся в плену светила нашей с вами науки. Попасть в жилую зону можно только через длиннющий каньон в свежеобретенном skimmer mode. Гонки по каньону с проездом пяти контрольных точек странным образом напоминают о первом эпизоде великой космоопупеи им. Дж. Лукаса... Впрочем, не будем отвлекаться. В конце трассы нас ожидает телепортация на одну из лун Atropia. Задержите дыхание, и...

15. Solopeth

Дается 3 жизни.

А это, собственно, та самая луна. Ужасный мир, непереносимый... Но необходимый для дальнейшего продвижения по игре. Итак, здесь нам предстоит выказать все свои гоночные таланты. Запаситесь в местной фабрике достаточным количеством stun grenades, и поехали:

В точке 1 в трех различных направлениях стоят три искрящихся генератора. В отключенном состоянии генератор остается 30 секунд, за которые мы должны добраться до следующего, а, застопорив все три, быстро лететь в пространственные ворота к точке 2 и выносить Самый Главный Генератор, пока его не накрыло защитным полем. Ну а уже потом, соответственно, убегать от Самого Большого Взрыва на 4-ый waypoint.

Вполне понятно, что единственно возможным здесь средством передвижения будет скиммер, но даже с его сумасшедшей скоростью я проделывал всю хитроумную комбинацию раз пятнадцать, не меньше. Пробуйте, пытайтесь, вы ведь мужчины, в конце концов, а финал уже не за горами.

16. Назад на Artopia

Дается 6 жизней.

И вот мы появляемся в городе, в точке 2. Приготовьтесь к сумасшедшей атаке с земли и воздуха, упирайтесь всеми средствами, не скупитесь на гранаты и усмиряйте наседающих с неба гадов ракетами. Ваша первоочередная задача — всеми правдами и неправдами пробиться к заводу чужаков на юге и, захватив его, отключить все защитные поля в округе (кроме того, там будет море так нужных сейчас апгрейдов).

После отключения защитных полей — бегите в точку 3 и быстро закидайте тамошний генератор чем-нибудь кумулятивным. Чувствуете, как все вокруг внезапно замолчало? И даже свет пропал — мы погасили главную питающую установку всей планеты. Теперь идите спасайте пленных неподалеку и с чистой совестью прыгайте дальше.

17. Kankutan

Дается 4 жизни.

После ужасной бойни на Artopia, Kankutan — почти что дом отдыха: солнце, воздух... Кстати, помните, сто лет назад был Стоунхендж на Oolbryte? Так вот здесь прямо неподалеку от стартовой базы можно найти самые натуральные каменные фигуры с острова Пасхи в окружении развесистых пальм. Такая вот милая разработческая слабость. Ну да мы снова отвлеклись.

Итак, миссия исключительно тривиальна и проста: с помощью prison device захватить одного из вражеских ученых в точке 3 вверх по реке. Периодически мирное путешествие будет нарушать разнообразная живность с воздуха и назойливые турели, на которые, впрочем, не следует обращать никакого внимания. Постарайтесь не пропустить ни одного из четырех фиолетовых «открывающих» ворот, иначе вход в следующий мир будет заказан. На самом подходе к вражеской базе неожиданно встретятся две противные пушки, умело плюющиеся гранатами, но на отключение питающих генераторов можно не тратиться — нам все равно мимо. На базе не перестреляйте сгоряча всех атакующих человечков, захватите языка и со спокойными нервами прыгайте в портал на Foldrok Noir.

18. Foldrok Noir

Дается 5 жизней.

Эта унылая луна — последний оплот землян, за ней только бесконечность, вакуум и alien homeworld. Но унывать здесь спокойно не дадут. Первым делом уничтожьте все энергостанции, питающие заводы по непрерывному производству летающей нечисти, потом способом, впитанным еще с Solopeth, разберитесь с тремя искрящимися генераторами и, как только пойдет последний обратный отсчет, бегите в точку 2, падайте в ближайшей кратер и отправляйтесь на местную «звезду смерти». Да, и не забудьте захватить с собой одного, а лучше двух инженеров — потом поймете, почему.

19. Defense Satellite

Дается 4 жизни.

Самое ужасное место во вселенной: если бы старик Данте побыл в аду чуток больше, то непременно угодил бы на этот искусственный, с позволения, спутник. Во-первых, режим скиммера, включаемый по умолчанию, лучше не трогать совсем, потому что нас уже ждут и встречают таким громовым салютом, что даже две секунды, проведенные в неподвижности, чреваты боком.

Оголтело несясь по узким металлическим лабиринтам, не следует пропускать «открывающих» ворот, которые, каждые по-своему, отключают вездесущее защитное поле. Всего ворот порядка десяти, и все, что вам нужно, — проехать их все и добраться до большого скопления генераторов в пункте 2. Не задумываясь, изничтожайте все и, долетев до здания с большим красным стягом на двери, запускайте внутрь инженеров. Mission accomplished, капитан Соло, защиты больше не существует, и силы повстанцев могут нанести решающий удар. Возвращаемся на Foldrok.

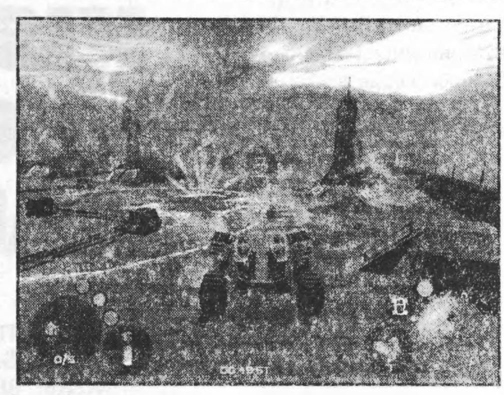
20. Опять на Foldrok Noir

Дается 5 жизней.

Делаем то же, что и в первой части: уничтожаем три зеленых реактора, быстро проникаем в контрольную точку и, минуя «открывающие» врата, прыгаем в портал. Единственная сложность здесь — не в меру назойливые пауки и разбросанные по округе мины-«ежи» (кстати, вот небольшой хинт: построив beam transporter, эти самые «ежи» можно

хватать и прямо с высоты кидать на реакторы, и тогда к стандартному времени «отключения» в тридцать секунд прибавится еще столько же плюс бонусные десять).

Перед окончательным прыжком в самое инопланетное логово еще раз проконтролируйте все апгрейды, накачайте оружие (особенно ракеты и гранаты) token'ами, соберите полезных ископаемых и загрузитесь всем, чем только способны, а главное, несколькими инженерами. Если чувствуете себя готовым — вперед, в последний и решительный!



21. Alien Brain

Дается целых 8 жизней, которых все равно чертовски не хватает.

Сюрприз-сюрприз. При телепортации в измерение чужих наш корабль потерял все свои чудо-способности, кроме двух «колесных» режимов. Это подло, но зато наши пушки и гранаты с нами. Итак, мир представляет собой огромный мозг, погруженный в лаву, к которому, как короткие мостики, тянутся спинномозговые ответвления. На каждом из таких ответвлений расположено по антенне, которую должны активировать наши инженеры.

В процессе блуждания будьте крайне осторожны, мир периодически трясет, а если долгое время не двигаться вперед — из лавы вылезают страшненькие немигающие глаза и беспрестанно обстреливают нас всем, чем только можно. В принципе, на них совершенно не стоит тратить времени, но уж если глаза попались прямо на пути, то одна-две гранаты или guided rocket будет лучшим решением. Запрыгивать в порталы следует только на бустере, потому как они имеют дурацкую привычку выходить прямо на лаву, а подозрительные места следует миновать как можно быстрее, земля в них обычно крайне неустойчива.

Наконец, с боем прорвавшись во вторую контрольную точку, приготовьтесь к сюрпризу. Из разверзшихся лобных долей вылетит финальный босс — Главный-Большой-Мозг-с-Глазами, очень похожий на крабов, про которых недавно рассказывали на Discovery Channel. Вылетит, сделает несколько фигур высшего пилотажа и... снова улетит. Вот такой вот парадоксальный конец.

Впрочем, теперь уже все равно. Уже потом нас наградят высшим военным званием Земли, еще много лет после нашего подвига по всей галактике периодически будут возникать очаги инопланетного сопротивления, а в 2241 году они исчезнут навсегда, но это уже совсем другая история... или, может, даже Infestation 2...

Матвей КУМБИ

KISS: PSYCHO CIRCUS – NIGHTMARE CHILD

Разработчик: **Third Law**
Издатель: **Gathering of Developers**
Жанр: **3D Action**
Требования: **P2-266, 32Mb, 3D (P3-500, 64Mb, 3D)**

«Цирк уехал, клоуны остались. Мы недовольны такой постановкой вопроса! За что и ненавидим Вас всех...»

Из заявления клоунов Психоцирка к мировой общественности.

Мир, как всегда, балансирует на грани. Люди давным-давно позабыли о величайшей силе, способной спасти их от приближающегося Зла. Не до этого отягощенным бизнесом гуманоидам. Древние куда умнее были: создали и броню против Зла, и оружие специальное, а сейчас разбросано это все по земле, лабиринтам, замкам и кладбищам, да и гниет в забытьи, дожидается своего героя и нужного часа. Как нарочно, в эти времена захотелось одному Дитятке Зла напасть на Землю и покорить (поглотить, пожрать, распотрошить) всех людей, ее населяющих. Никому, как всегда, нет дела, кроме одной сумасшедшей бабушки-ведуньи. Она-то и пригласила четырех добрых молодцев, красотой не выделяющихся, спасти планету от засилья Черноты, но припоздала немного: противник сумел захватить пять самых важных измерений. Чтобы не усугублять положение, сразу приступим к делу и пойдем отбивать водяное пространство.

ПЕСНЯ ПЕРВАЯ, «ГИМН МОРЮ»

Примечание: песня длинная, кое-где намеренно затянутая, но в целом слушается на одном дыхании и с широкой улыбкой на лице. Тональность – А-мажор.
*Главный исполнитель: **The Starbearer**, иначе Звездун.*

Вступление (intro) – Bad Streets

Любой самый длинный путь начинается с шага (так утверждали римляне и тов. Ленин тоже). Ваш первый шаг окажется единственным безопасным расстоянием на ближайшие несколько часов. В любое другое время тысячи и тысячи разнообразных монстров будет осаждать вас и чего-то постоянно настойчиво требовать. Первое задание простое до смеха, но помните, что это разминка и расслабляться дальше никто не позволит. Сначала выберемся живыми из придорожной гостиницы, больше напоминающей храм при кладбище.

На втором этаже подберите первый (и самый важный) доспех бога — перчатки с саблей. Только после этого сможете подбирать всякие склянки и кубики, набросанные кем-то свыше. Разрезав сетку в баре, забирайтесь на стойку и оттуда жмите на небольшой рубильник на стене. Это повлечет за собой открытие двери, ранее запертой, и кое-что еще. На скрип ржавого механизма сбежится целая орава фиолетовых монстров (кодовое имя — Безголовый). Отразить их жалкую атаку легко, главное — не дать окружить себя. Такая тактика хорошо подойдет и для будущих схваток с многочисленными насекомовидными. Встаешь в коридоре и не подпускаешь никого на расстояние лезвия. Распотрошив первых гостей, послушайте на закуску песенку, запустив допотопный проигрыватель пластинок в углу, исполните караоке на сцене и следуйте дальше.

Пока все двери закрыты, но это не проблема. Сначала та, что искрится. Разбейте выстрелом пульт с проводами, что слева от нее, и вскроете первую секретку. В ней полно патронов и бутылок с голубой жидкостью (по секрету: именно ее используют в рекламе прокладок; разработчики вставили косвенную рекламу и получили за это кучу денег, точно говорю). Взбежав по винтовой лестнице на самый верх, перебейте всех монстров, предварительно расправившись с генератором, инкубатором (Spawner). Если этого не сделать вовремя, можно размахивать мечом до посинения или отупения. На последнем этаже гостиницы вы должны провалиться в дырку и тем самым получить ключ от выхода.

Первый куплет - Indigo Palace

Ля-ля, кхе-гхм. Распелись? Тогда в путь. Прорубать его придется через огненных собак. Видимо, напившись соответствующей воды, данные создания выплескивают ее избытки довольно метко, чем наносят большой ущерб. Всегда бегают большими стаями и предпочитают выползать из инкубаторов. Поэтому будьте настороже. Едва вы покинете холл гостиницы, немедленно поворачивайте направо. Протиснувшись между домами, ликвидируйте срочно все спаунеры и их питомцев, а потом принимайтесь за вскрытие дверей. Серьезную опасность несут в себе стайки летучих мышей. Всех их не перестреляете, поэтому лучше скрываться под навесом или в туннеле. Также остерегайтесь открытых площадей, их страсть как уважают Безголовые и собаки. За примером далеко бегать не надо (см. фонтан). Спустившись вниз, не проглядите пулемет, спрятанный добрым человеком за ящиками. Что упало, то пропало, и никаких угрызений совести. Возвращаемся на площадь и заходим в другую дверь, где придется спрыгнуть с высокого парапета и спеть печальную песню на троих с друзьями Блэйдмастреами. Мимо будут пробегать стайки собачек. Зато в качестве приза за хорошую песню вы получите следующий аксессуар богов — ботинки на подошве-утюге. Они дают замечательную прыгучесть, так что теперь самое время забрать ключ от доков с высокого ящика.

В доках ждет отправления масса народа, все раздражены до предела, так и рвутся сорвать злость на любом прохожем. Наверное, отправку парохода задерживают... Сбежав от них по воде и вскарабкавшись на лестницу, вы точно отыщете очередную секретку и пару заблудившихся доберманов без ошейников. Кстати, не забывайте дергать за все рубильники: в основной своей массе они открываю двери. Первая встреча с большим пауком-клоуном обязана закончиться трагично с его стороны, так уж по сценарию... А убить его я рекомендую издалека через решетку. Теперь бегом к остывающему трупу, но не для того, чтобы глубоко вдохнуть аромат его тела, а за огромным зеркалом в золотой оправе. Это — телепортатор на следующий уровень.

Припев - Pain Plaza

Выбраться из складского помещения можно, разбив парочку деревянных ящиков с ценным грузом. И по остаткам вскарабкаться на самый верх, где вы протиснетесь сквозь маленькую дырочку и тогда окажетесь у самых респаунеров. Убив всех, откроете себе выход в большой зал с армором. Чтобы достать его, придется спуститься вниз под перекрестным огнем и нажать рубильник. Теперь вы, не побоюсь этого выражения, полубог во плоти. Спускаемся вниз и, пройдя тараном сквозь двери, откручиваем первый

вентиль. Он перекрывает воду в центральном фонтане. Не бог весть что, но все равно геройство. Осталось спустить избыток влаги, а сделать это можно из библиотеки (так говорит нам голос свыше).

Первым делом поворачивайте налево, там вас уже давно ждут (клоун восьминогий и собачки с Безголовыми). Увидели фонтан? Вот там рядом где-то есть универсам, в котором продают магические предметы (Magic Shop). Пробравшись туда через заднюю дверь, поговорите с владельцем по душам и поднимитесь на этаж выше. И здесь инкубатор! Зато рядом лежит никому, кроме вас, не нужная пушка солидных размеров. Использовав все, что можно, бегите назад к фонтану и поворачивайте на этот раз налево. Это и есть библиотека. Немного своеобразная, но все же библиотека. Без оздоровительных процедур даже и не пытайтесь входить внутрь: сметут и не заметят. Народа там буйного столько, что со всеми разом не управиться.

Зато за очередной дверью вы сможете в полной мере ощутить на себе все прелести положения Гулливера в стране великанов. Где-то в дебрях книг размером с дом спрятан доспех (на второй лестнице сверните посередине вбок) и секретка. Возвращайтесь в человеческую библиотеку и устройте читателям судный день. В финальном акте трагедии судеб не забудьте повернуть большой вентиль и прыгнуть в пересохший фонтан.

Если бы это был конец! К сожалению, не все монстры были осчастливлены общением с вами. Остался Катальщик по имени Унипсих — горячий парень на одном колесе. Не любит дробовик. Ответив на все вопросы, держите путь в канализацию — обязательный атрибут всех игр, приключений и путешествий. Может, поэтому я и не хожу в путешествия — ненавижу канализацию... Пробежав пару километров по, извините, экскрементам, поднимайтесь по лестнице наверх (если вниз, то найдете секретку) и примите с достойным, насколько это возможно, лицом кровавый бой. А наградой будет честь повернуть вентиль. Откачав воду из центрального водосборника, продолжайте свой путь по направлению к зеркалу. Это пара лестниц наверх и бесчисленное количество взмахов саблей.

Соло на барабанах – Cathedral

Уверен, вы не успеете даже сохраниться — враги нападут на первой же секунде. Ваша задача — обежать собор и проникнуть на его территорию через заднюю дверь, кстати, тоже охраняемую. Попробуйте проникнуть в небольшую башенку, стоящую особняком от главного здания. В ней вы найдете кнут, при помощи которого можно зацепляться за разные колечки, крючки, сучки и перелетать через пропасти, как заправский ниндзя. Также кнут идеально приспособлен для уничтожения летающих существ и инкубаторов. Использовав подобранное оружие, поднимитесь наверх, убейте Унипсиха и достаньте жизненно необходимый ключ. Вот мы и внутри.

Мини-босс такой — это девушка необъятных размеров, разбрасывающаяся внутренностями. Жуткое зрелище. Забегая вперед, скажу, что позже они будут буквально на каждом шагу встречаться. За витражом подберите очередной армор, и на выход. В сад, все в сад.

На этом уровне вы встретитесь с новыми насекомыми. Они сильны в ближней атаке, а так — членистоногие пуфики. Перед схваткой с толстой леди и Мастером вам покажут звезду, цель небольшой бойни. Прыгайте вниз и в правом дальнем углу поднимайтесь по замаскированной лестнице наверх. Обежав зал кругом, вы достигнете розовой звездочки, после, не теряя времени, ныряйте в центральный колодец. Выход недалеко.

Наступило время Massacre (не путать с «Массаракаш»!), как скажут всякие инакоязычные личности. Поочередно будете открывать двери и бить очередями по милым букашкам и прочим клоунам. Где-то под небесами, слушая гул колоколов, вы обретете спокойствие в самосозерцании.

Второй куплет – Freak Show

Пробуем найти маску и стать богом. Не самая легкая задача, но других в психоцирке не ставят. Один из самых гадких существ в цирке — это товарищ, ловящий пушечные ядра при помощи живота. Таких не пробьешь ничем, да и скрыться от ручной пушки слож-

новато. Пушечников здесь немало, и зверствуют они именно по ночам. Перед тем как пройти на территорию цирка Шапито, проверьте билетную кассу на предмет оставшейся мелочи. Затем бегите к зеленому фургончику, там сподручнее всего войти. Цель — красная палатка больших размеров; внутри нее небольшой передвижной цирк, так что пострелять придется, и немало. Зато зеркало найдете. А маска спрятана наверху. Перебравшись на другую сторону, преодолейте небольшой мостик (под неусыпным наблюдением врагов) и следующем шатре нажмите кнопку на стене. Пора выйти на ринг и показать всем мощь оружия богов (секретка за деревянным перекрестием на стене). Но это еще не все...

Припев и ломание аппаратуры в экстазе – Boss

Здесь нельзя сохраняться!!! А большой злодей — как некстати! — упорно держится за свою жалкую жизнь. Лишать его здоровья придется три раза подряд, причем с каждой попыткой он будет свирепеть все больше и больше. Сначала Зло предстанет перед вами в виде маленького клоуна Фортунадо в розовом автомобильчике и бомбами-кеглями. После регенерации его словно раздует, видимо, поэтому он начнет прыгать по арене, как заводной. Взрывы станут побольше и погромче. Вам остается бегать кругами и бичевать его кнутом и стрелять солью. В конце концов злодея раздует до крайности, и вам не поздоровится. Спасти вас сможет только удача и пара аптечек по периметру.

ПЕСНЯ ВТОРАЯ, «ЗЕМЛЯ РОДНАЯ, ДАЙ ПРИЖАТЬСЯ»

Примечание: инструменты те же, подпевка хоровая и сильная. Не расслабляться до конца, а то пропустите главное. Здесь важны басы.

*Главный исполнитель: **The Beastking**, Король Зверей и прочей живности.*

Трехчасовое вступление – Earth Rift

Та же самая таверна, те же помещения, правда, немного побитые предыдущим посетителем. Подберите перчатки, а потом с их помощью разбейте сначала ящик (призы), а затем и решетку. Спускаясь по лестнице, проследите, чтобы все синие черепа были хорошо выдоены на предмет кристаллов. Когда встретите Спаунер Газоидов, спуститесь вниз и сразу направо в бар. Естественно, поставьте следующую песню Kiss и под живительные мелодии порубите штук двадцать Разноголовых. Потом выходите на улицу и спускайтесь в расщелину, что немного справа от дверей, за разными полезностями. Когда все сундуки будут опустошены, возвращайтесь к выходу и бегите уже в другую сторону. Осторожно с пропастью! В зале перебейте какую-то немыслимую толпу народа и поднимитесь на самый верх, где нынче выдают кнуты для мазохистских забав. Опять возвращаемся к гостинице и применяем найденный инструмент на кольце, что под самой крышей. Там спрятан ключ от центральных ворот. Охраняет их, ворота на следующий уровень, очередная толпа народа (и откуда их столько у ребенка Зла?) и гигант с гантельками вместо кулаков, каждая кило по сто будет. Зовут мутанта соответственно — Strongman.

Дальше ничего сложного по маршруту, основную опасность представляет флора и фауна. Скажу только, что через пропасть лучше перелететь с кнутом, а не Noclip'ом. На самом верху возле арены убейте летающего билетера (Tickets) и заходите на праздник жизни. Отбившись от Безголовых, высыпавшихся из висящего над пропастью грузовика, поспешите нажать две кнопки. Они спрятаны в левом и правом коридоре от выхода. Потом пересекайте опустившуюся центральную колонну. А там... штрудели и собаки, отличный суповой набор для начинающего героя.

Первый куплет – Borbid Manor

Гадалка посоветовала идти к гаражам, ибо оттуда легче всего добраться до цирка. Сказано — сделано. Побежали вперед по усадьбе. Когда окажетесь у широких ворот, обратите внимание на большое количество респаунов по бокам. Пора вплотную заняться ими, а то беды не избежать, тем более что рядом гаражные двери, открывающиеся после

всеобщей кончины. В гараже спуститесь вниз и отберите у большой девушки ключ, который понадобится на верхнем уровне. Большая драка светит вам у автомобиля, это я и без гадалки предсказать могу.

На кухне вам придется поочередно открывать несколько дверей, т.е. ключ от второй лежит за первой, от третьей — за второй и т.д. Сплошные проблемы от тех, кто эти двери закрывал. Проникнув на хорошо охраняемую территорию библиотеки, подберите ключ над камином и броню. Теперь бегом в бильярдную, там есть еще один фальшивый камин, в который можно пролезть. Выползать в соседнюю комнату необязательно, лучше скорее поднимитесь на самый верх и на втором этаже библиотеки подберите золотой ключик. Скоро буду два паука-клоуна и четыре спаунера, так что аккуратнее со здоровьем.

В музее сразу подобрать броню не получится, сначала повозитесь с дверями, ключами и прочими штучками. Например, в танцзале вам придется спуститься в подпольное помещение и вынырнуть где-то в районе секретки. Там еще проход есть в комнату с двумя мозгами и ключом от витрины. Вернувшись в главный выставочный зал, подберите все экспонаты и маленький ключик от выхода. Устроив маленькую войну на территории колокольни, не бойтесь подняться наверх и посмотреть на себя в зеркало.

Сатанинский припев – Unholy Ground

Каждая могилка прячет в себе или полезный в хозяйстве приз, или монстра, иногда встречаются открывашки для секреток, так что будьте внимательны и хорошенько осматривайте каждый саркофаг. За призами также можно сходить и в маленькую часовенку у входа (поглядите на красивую фреску). Теперь идем замаливать грехи в центральный храм. Пройдя пару-тройку метров, поверните налево и поднимитесь по почти отвесной лестнице наверх, там скрыты от посторонних глаз армор и кнопка. В качестве выхода сойдет и пробитая наспех дырка в полу, все равно за порчу имущества никто счет не предъявит.

Это маленький уровень, тут всего лишь пара секреток в могилах, девяносто семь монстров и куча патронов. Ближе к концу используйте кнут на кольце для подъема и приготовьтесь к коротким перебежкам под опускающимися плитами потолка. Пренеприятнейшее испытание на прочность... В следующей зоне исполните нехитрую мелодию на органе, охраняемом Пушечником, и все твари выползут из своих нор на смертный бой, последний бой. Убив всех (а я надеюсь, у вас это получится с первого раза), еще раз используйте кнут, и окажетесь на территории цирка, а точнее, у зеркала-телепортатора, туда ведущего.

Повторение куплета – Beast Pens

Дойдя до конца аллеи и остановившись у шлагбаума с замочной скважиной, воспользуйтесь кнутом и заберитесь на скалистый выступ, с него как птичка перелетите забор. А оттуда уже легко попасть на красный фургончик, где лежит ключ. Открыв проход в главный шатер, перестреляйте клоунов и отнимите у любителей посмеяться очередной ключ. История повторяется: у входа мочим собачек и паучков, внутри — зверинец и прочие сопутствующие гадости. Уверен, что в самом конце будет босс. Поспорим? Не отвлекаемся: в клетке с девушкой пройдите по натянутому канату и спрыгните за ограду, там совсем недалеко до выхода. Внимательнее к ящикам, они иногда платят за это. А вот и арена, здесь вот-вот случится Великая битва Титанов; занимайте места, дорогие зрители. Ого, да тут не только стрелять, но и думать надо: подсказываю тем, кто пока не понял. Чтобы избежать появления новых клоунов со взрывчаткой, нажимайте только на круги с фиолетовой кнопкой! Вот такая сложная загадка. Заполучив заветный ключ, направляйтесь к боссу — минотавру.

Финальное соло гитары а ля Джимми Хендрикс – Boss

Большой и рогатый. Больше ничего не скажу, потому что по сравнению с первым клоуном — это нелепость случайная. Тут даже бегать быстро по кругу не надо. Бей и бей его хлыстом по голове, прячась за ящиками. Смешно, уважаемые читатели.

ПЕСНЯ ТРЕТЬЯ, «Я ЛЮБЛЮ ТЕБЯ, НИТРАТ»

Примечание: песня для сильных духом и больших телом. Минорная песня.
*Главный исполнитель: **The Celestial**, Небесный.*

Вступления нет, сразу куплет – Wsat Wharf

Первым делом сбегайте за перчатками, не обращая внимания на приближающихся монстрюков, надевайте защиту и собирайте все пробирки, лежащие рядом. Взорвите решетку, а то она как-то нелепо дорогу перегораживает, и поверните в конце пути вентиль. Откроется какая-то неизвестная решетка, идем дальше. В самом низу, почти над пропастью с туманом, лежит кнут, а рядом второй вентиль для второй решетки. Рискнем и отправимся в путь по подводному царству. Ныряйте в широкую сточную трубу и попробуйте выплыть через противоположный конец. Кислорода обычно хватает, здесь главное — не задохнуться от радости, когда найдете сапоги. Возвращайтесь назад на сушу и запрыгивайте на ящики (теперь, слава Богу, такая возможность есть). Ключ от выход лежит рядом, почти напротив, вся сложность в охране, а именно — в Силаче.

Череда залов на выживание: тут смешались в страстных объятиях Безголовые и Мозги, собаки и Газовщики. Не разберешь их без пол-литра, хорошо еще, они иногда друг с другом схватываются и на время забывают про маленького человека рядом.

Припев об отравленной душе – Poison Plant

Ничего себе они здание построили, чтобы природу отравлять! Да сколько в это денег вбухано? Надо бы после наслать на них налоговиков для проверочки, а сейчас пройдемте на экскурсию. Слева от вас будет дверца — это щитовая для опускания моста. Попробовали понажимать кнопки? Тогда бегом к мосту, пока он опять не поднялся. Очень надеюсь, что вы абсолютно здоровы, потому что даже физкультурники здесь обычно не выживают, враги давят со всех сторон и сносят любого. Подобрав очередной кусок брони, вы встретитесь с новым чудом — невидимыми Безголовыми; конечно, не совсем, но все равно пугает. Мало ли что они там впереди приготовили...

В новом корпусе войдите в кабинет справа и нажмите небольшую кнопочку в стене, она открывает следующую дверь. Кстати, если вам очень хочется попасть в кабинет с переклинившей дверью, воспользуйтесь вентиляционной шахтой в комнате напротив. Убив паукообразного, пройдите в командный центр и спустите очищенную воду в первом и втором резервуаре (Unit 1, Unit 2). Результат покажут, что очень полезно, ибо прямо сейчас вам туда надо бежать. На дне каждой цистерны вы найдете по спаунеру и Газовику. Наслаждайтесь приятным обществом. Зато если перелезете через забор, найдете ракетницу и новых врагов на свою голову, много врагов и заветное зеркало!

Вставка (Bridge, change tone) – Acropolis

Осталось немного впереди чуть-чуть напрячься, и мирок будет освобожден от гадкого Зла. Пробежав по карнизу, остановитесь у спаунера, где громко играет музыка. Вот прямо здесь спрятан ключ. Дальше вам, как очень опытному игроку, советами надоедать не буду. Вскользь лишь упомяну, что на высокий приступок можно запрыгнуть со слухового окна.

Когда перейдете на второй этап, обратите внимание на секретку, она спрятана сразу над входом. Ваша задача теперь — целым добраться до самого верха, где открыть путь можно будет, взорвав бочки с горючим. Еще пара-тройка трупов, несколько добытых в схватке ключей, и вы достигнете цели — следующей детали доспехов. На следующем уровне пройдитесь по трубам до потолка и потолкуйте (прикольное сочетание слов, не правда ли?) с толстой женщиной. Когда встретитесь с тремя Тикетами, знайте — за углом вас ждет воздушный шар и парочка спаунеров. Зато и зеркало недалеко.

Куплет, что в середине песни – Midway

Ищем маску, все ищем маску! От двери с электричеством надо пройти налево и вниз, потом нажать кнопку. Вход открыт. Чтобы попасть на карнавал, надо купить билет или

убить билетера и забрать билет. Выбирайте второй вариант, тут другого не предложат. Если долго-долго идти по правой дорожке и избегать прямого пушечного попадания, можно наткнуться на винтовую лестницу и билетик на ее конце. Кто теперь помешает Старейшине надавать всем плохим по мягкому месту, я вас спрашиваю? Ответ расплывчатый: «Ну, наверное, Гриндер с шарманкой и четыре спаунера, плюс всякая мелочь». Неправильно, это все ерунда, вперед к боссу.

Концовка (темп замедляется в два раза и переходит в похоронный марш) – Boss

Противника зовут Старгрэйв, словно насмехается над вами, Звездными. За такие дела пулю получить ничего не стоит. Противник стоит на высоких ходулях, поэтому слегка неуклюж и медлителен. Его главный секрет в небольших электрических станциях по периметру. Если вы заранее уничтожите их, стреляя в голубые диски, то можно считать врага поверженным.

ПЕСНЯ ЧЕТВЕРТАЯ, «ДЕМОНЫ НЕ ПЛАЧУТ»

Примечание: отсутствует.
Главный исполнитель: **The Demon**, *он же просто Демон.*

Вступление – речитатив (йоу-йоу, камон, мув ит) – Doom Forge

Не провалитесь в самом начале уровня, как это сделал Безголовый (это просто так, предупреждение). Открыв рычагом дверь, надевайте перчатки, сжимайте крепко в руках топор и готовьтесь к веселью. Такое мощное оружие может только радовать, огорчать оно будет противника. Как всегда, прослушайте композицию Kiss в баре, подзарядите оружие и идите в подсобное помещение через стойку бара. Бесконечные подъемы когда-нибудь обязательно закончатся, и вы придете к следующему трубному лабиринту. Выход из него есть, и очень простой: все время, не смотря ни на что, двигайтесь вверх. А там и армор лежит совсем ничейный, подбирайте его и выбивайте большое окно плавильного цеха. Вы уже опытный боец, и я не собираюсь учить вас пользоваться лифтом и прочими кнопками, сразу перескочу к мини-боссам. А именно — к двум Унипсихам. Они с огромной скоростью будут носиться по кругу и зажигать горелки на стенах. Когда все будут зажжены, огненный шторм охватит весь зал, и несдобровать смертным. Чтобы предотвратить Армагеддон, вам придется не менее резво тушить горелки, просто пробегая мимо. Не тратьте время на бесполезную беготню, в процессе пожарных работ отстреливайте Психам конечности.

Горячительный куплет – Molten Vein

Добыв ключ у Пушкаря, поднимитесь наверх на лифте и возьмите доспех, с ним както увереннее себя чувствуешь. Во второй части встречается серьезное препятствие, потрепавшее мне нервы: прыжки через лаву на время. Приземляться придется на небольшие дрейфующие островки суши, потолки низки — постоянно головой задеваешь, да и лава на месте не стоит — прибывает и прибывает. Хорошо, что крутым оружием наградят (лучше всего против босса его использовать). На третьем этапе, когда дойдете до гигантских поршней, приглядитесь к столбам: там есть лесенка наверх, прилично замаскированная, на первый взгляд — обычный узор на стене. Там и до зеркала недалеко.

Припев о тяжелой жизни музыкантов, играющих в метро – Nether Station

Попав кнутом в кольцо, подлетайте под потолок и вперед к утрамбовщику лавы. Над ним вы найдете доспех и выйдете к местной ветке метрополитена имени группы Kiss. Подождите немного, пока не проедет поезд, и бросайтесь за ним вдогонку по рельсам до следующей станции. Добро пожаловать на выход. Сначала купите билет и продолжайте ваше увлекательное путешествие по туннелям. На станции Крис воспользуйтесь

переходом на станцию Фрехлей, а оттуда по путям (чтобы не терять время) до Карр. Карту метро разбейте — повандалить тут одно удовольствие. Тем более что вам убегать через минуту на станцию Стенли.

Конец – громко, чтоб колонки разорвало – Gloom Vale

Здесь вы найдете заветную маску, кучу неприятностей и пару радостных моментов кровавой бойни. Заодно проникнете в Цитадель Зла, большую и, конечно же, неприступную. Направляйтесь в красную палатку и успокойте ее обитателей: их столько там набилось, что и не пересчитать. В середине долгого пути отыщите обязательно (а то придется вернуться) билетик на шоу великого дрессировщика. Билетик сдать на кассе черепку, тогда предоставят доступ к блаженному телу босса. Его лучше приготавливать быстро при помощи пушки номер шесть, что представлена в поварском наборе головой дракона и напалмом. Пока тушка врага не остыла, перемещайтесь в последний мир.

ПЕСНЯ ПЯТАЯ, «ЛЕБЕДИНАЯ»

Примечание: исполняется в первый и последний раз.
Главный исполнитель: на ваш выбор.

Бесконечный джэм-инструментал, тональность во всех отношениях мажорная – God gave Rock' n Roll to You

Ура, мы в финале! Гордость переполняет мое сердце; глядя на ваши успехи, я умиляюсь и плачу. Но уже от горя, вы же не знаете, ЧТО вас ждет впереди. Стоило ли тратить столько времени, если в конце все равно выиграет Зло? А может, и не выиграет, сейчас посмотрим. Я перескакиваю к финальному сражению, а вам еще предстоит разворошить парочку осиных гнезд.

Битва за мир во всем мире начнется в большом круглом зале, и, как правильно сказала гадалка, тут даже стены против вас. Точнее, глаза на стене (меня так раньше в детстве пугали). Ребенок Зла пока не родился, поэтому займемся работой офтальмолога. Я выбрал для прохождения уровня Демона... и не ошибся. С глазами нижнего уровня просто великолепно справился топор, а для расположенных выше хорошо применить оружие номер пять. Сначала очистил одно крыло, передохнул и пошел во второе. С ребенком хлопот много было, и решились они драконовым огнем, все остальное слишком медленно отнимало у него жизнь. Будьте готовы ко второму перевоплощению Зла.

Пожалуй, все... И, как всегда, удачи вам. Пойте с нами, пойте лучше нас.

ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт разработчика:
http://www.thirdlaw.com/
Сайты, посвященные игры «KISS Psycho Circis»:
http://www.thirdlaw.com/psycho
http://www.godgames.com/?section=games&page=kiss
http://www.kisspsychocircus.com/

Алан БЕРНОВСКИЙ
alan@inline.ru

THE LONGEST JOURNEY

Разработчик: **FunCom**
Издатель: **Empire Interactive**
Жанр: **Adventure**
Требования: **P-200, 32 Mb**

Параллельно существуют два мира: Старк и Аркадия. Мир магии и мир науки. И их спокойное сосуществование зависит от великого Равновесия. Равновесия между Хаосом и Порядком. По шесть хранителей на каждый мир. И вот случилось ужасное. Двенадцатый Хранитель Равновесия покинул свою башню. Никто не смотрит за Равновесием. Чтобы сохранить гармонию, нужен человек, способный при необходимости переходить из мира в мир. Нужен тринадцатый Хранитель. Но такие люди рождаются раз в несколько сотен лет. Миры катятся к катастрофе...

Заснула как-то раз девочка по имени Эйприл Райян в собственной кроватке, а проснулась черт знает где и видит: скалы вокруг, заросли непонятные, деревья хмурые. Страшно. Боязно. Но делать-то надо что-нибудь...

ПУТЕШЕСТВИЕ НАЧИНАЛОСЬ

Развернись и подойди (двойной щелчок левой кнопкой мыши позволит сделать это значительно быстрее) к засохшему дереву. Посмотри (щелкни один раз левой кнопкой, когда курсор превращается в голубой факел, и выбери изображение глаза на появившемся меню) на гнездо, из которого выкатилось гигантское яйцо. Пройди до конца направо, к водопаду, и отломи у дерева сухую раздваивающуюся ветку. Поговори со злым духом засохшего дерева. Оказывается, произошла небольшая катастрофа и весь вопрос сейчас заключен в том, где взять воды. Ха, да вот же она, вода, рядом. Подойди к гнезду и возьми кусок скорлупы. Вернись к водопаду, воткни (щелкни один раз правой кнопкой, щелкни левой кнопкой по выбранной вещи и нажми на руку) около него ветку в землю и положи сверху скорлупу. Получился небольшой акведук. Поговори еще раз с духом дерева. Ох, они заняты — они пьют воду. Ну, пейте на здоровье, не подавитесь. Тут и без вас есть с кем поговорить. Громадная светящаяся птица прилетела на гнездо и так ненавязчиво сказала, что она твоя мать... Брр... А тебе надо спасать мир, так как ты владеешь искусством перехода, а мамашка тебе поможет в некоторых трудных делах, но с самой главной проблемой придется справляться самостоятельно... Короче, прыгай в пропасть подальше от этого бреда.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ, ОХМУРИТЕЛЬНАЯ

Подойди к ночному столику и забери фотографию и дневник. Полистай дневник и вытащи листок с записями о работе в кафе. Прочитай дневник, это очень интересное сборище мыслей. Подойди к окну и открой шкаф. Из коробки слева внизу достань игрушечную обезьянку. Посмотри на нее поближе и вырви ей глазик! Теперь открой окно и посмотри вниз. Возьми бельевую веревку, болтающуюся справа. Ну и ручки-крючки у тебя — веревка упала в реку. Отойди от окна и через дверь выйди в коридор. Поговори со своим соседом и постарайся от него поскорее отделаться. Скажи Заку, что ты его с детства ненавидишь. В темном углу справа стоит цветок. Сорви с него листик.

Спустись на первый этаж. Посмотри на доску объявлений, найди небольшой розовый листок, приколотый кнопкой, возьми и прочитай его. Кнопку оставь себе, пригодится. Если ты потеряла золотое кольцо, ищи его под диваном. Отдай записку девушке, сидящей на диване, спроси ее, что она об этом думает и где кольцо. Расскажи, что написано на кольце, и девушка отдаст его. Поблагодари и скажи, что кольцо тебе очень дорого. Возьми со стола спички. Выйди на улицу через левую дверь. Поговори с парнем, сидящим на скамейке, и иди дальше по мостику (нажми кнопку X — и на экране появятся все пути, по которым можно пойти). Через улицу, ведущую к подземке, пройди к академии. Войди в дверь института и посмотри, что рисует парень. Забери из мусорный корзины желтую резиновую перчатку с дыркой. Поднимись по ступенькам справа и возьми палитру и кисть. Нарисуй что-нибудь на холсте. В этот момент к тебе поднимется подруга. Поговори с ней. Скажи, что времени нет для болтовни. Оказывается, тебя хочет видеть какой-то парень по имени Кортес. И место для встречи он выбрал достаточно любопытное: там, где дети видят свои мечты. Ты что-нибудь поняла? Положи краски и палитру на место и помой руки. Спустись вниз и мимо моста пройди в кафе. Обрати внимание на странную дверь слева и попробуй ее открыть. А, она никогда не открывается... Ну что ж, как-нибудь в следующий раз. Зайди внутрь кафе и поговори с барменом Чарли. Спроси его про Кортеса и про странное место встречи, которое он предложил. Жаль, но ничего ценного Чарли сказать в ответ не смог. Возьми из подставки перед тобой несколько сладких конфеток. Пройди дальше в кафе и поболтай со Стэнли, хозяином кафе. Это смешной и очень жадный толстяк, сидящий за стойкой. Потребуй у него зарплату за последние полгода и скажи, что увольняешься, если он сейчас же не расплатится. Он скажет, что ты вообще ничего не делала. ОК. Покажи ему лист с записями о твоей работе. Толстяк не захочет отпускать тебя и раскошелится. Потом он начнет жаловаться, что некому работать, и предложит тебе выйти в ночную смену. Откажись, сославшись на дела, хотя можешь и согласиться.

Существующего положения дел это не изменит. Подойди к плакату в правом углу бара и взгляни на него. Выставка картин в художественной галерее приглашает всех желающих. Открытие состоится сегодня. ...Дети видят свои мечты... Кажется, это то, что нужно. Оторви пригласительный билет в правом нижнем углу и рассмотри его. Прочитай адрес галереи. Чтобы попасть в галерею, нужно ехать на метро. Определенно, надо туда съездить, но чуть позже. Подойди к столу в центре зала и позаимствуй кусочек белого хлеба. Вернись в пансионат и обойди дом слева. Ты увидишь странную машину. Посмотри на нее поближе. Судя по всему, это какой-то аппарат для контроля за напором воды. Достань золотое кольцо, присоедини его к двум оборванным проводам, висящим в правом верхнем углу. В правом нижнем углу заработают тумблеры. Их нужно повернуть так, чтобы из пластин, которые двигаются, внизу образовалась сплошная замкнутая цепь. Поверни правый от тебя тумблер один раз, левый тумблер поверни два раза, правый тумблер поверни два раза, левый — один раз, правый — три раза. Ну вот, агрегат заработал. Поверни кран на баллоне слева вверху, поверни большое колесо слева. Забери специальные щипцы, зажимающие трубу. Вернись в свою комнату (не забудь забрать золотое кольцо) и еще раз посмотри в окно. Покроши хлеб на голубой круг внизу. Чайка сразу слетит вниз и начнет клевать его. Из-за своей птичьей глупости она проткнет резину. Вся конструкция, державшаяся на голубом надувном утенке, утонет. Потяни цепь справа и достань бельевую веревку.

Выйди на улицу и иди на мост. Вот изо всех своих последних сдувающихся сил по реке внизу проплыл голубой утенок. Интересно, куда? Он тебе очень нужен. Иди к кафе. А вот и он! Подними утенка с мусорной решетки и рассмотри его повнимательней. Отдери кусок пластыря, закрывающий дырку. Теперь спустись в метро. Подойди к сканирующему кассовому аппарату справа от турникета и положи на него руку. У тебя есть выбор — какой билет купить. На всякий случай возьми билет на неделю. Нажми на соответствующую кнопку. Прочитай внизу правила пользования аппаратом и метрополитеном. Поднеси к появившейся справа вверху камере свою кредитную карточку и рас-

станься с пятнадцатью долларами. Выйди на платформу и посмотри, куда идут поезда. Тебе нужен тот, который идет до станции «Каменный Мост». Когда поймаешь свой поезд, садись в него и отправляйся в «Галерею Рима». Нажми на карту под потолком поезда и выбери для выхода соответствующую станцию. Посмотри на галерею. Пройди направо. Зайди в галерею и поговори с билетером, хотя ему явно не до тебя. Иди дальше направо, вдоль стендов, до конца. Найди Кортеса и поговори с ним, спроси, нравятся ли ему выставленные картины. Когда он спросит, что ты видишь на картине справа и что видишь внутри нее, ответь правду. Какая-то наркоманская выставка. Вернись в метро и езжай назад, в «Восточную Венецию». Иди в пансионат и поговори с Фионой, хозяйкой заведения, обо всем, что приходит в голову. Не забудь спросить про телевизор. После этого поговори с сидящим рядом с Фионой Майком. Узнай, что он делает. Через некоторое время Майк предложит тебе вместе посмотреть телевизор. Не отказывайся, посмотри...

ЧАСТЬ ВТОРАЯ, ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ

Спустись на первый этаж и еще раз поговори с Фионой. Спроси, не видела ли она Кортеса и где он может быть. Ага, твой противный сосед Зак может знать. Почему приходится общаться с этим гаденышем? Ну что ж, поднимись наверх и постучи в его дверь. Когда Зак перестанет выпендриваться, спроси его, где Кортес. Еще раз спроси, где конкретно может быть Кортес. В театре... Хм, а где это? А, понятно, налево, направо и, не доходя, упрешься. И на том спасибо. Прощайся с Заком поскорее, спускайся на улицу и иди в подземку. Посмотри на рельсы слева. По какой-то причине там все время что-то искрит. Посмотри внимательно вниз. Ага, там застрял очень полезный ключик. Надо достать его так, чтобы тебя не стукнуло током. В инвентаре посмотри на голубого утенка и надуй его. Некоторое время даже с дыркой он способен сохранять свою утиную форму. Воткни утенка между ручек щипцов, привяжи к этому сооружению веревку. Опусти щипцы на ключ так, чтобы захват оказался как раз над ключом, и подожди, пока утенок сдуется. Щипцы сожмутся. Теперь тяни. Bingo! Ключик у тебя в кармане. Сядь в поезд и езжай до круга метро. Поднимись на улицу и поверни направо. Пройди по улице вниз и направо. Вот и кинотеатр. В нем крутят фильмы столетней давности — «Касабланку», например. Отодвинь в сторону урну. Бе-е-е-е, под ней находится какая-то зеленая дымящаяся гадость. Возьми несколько конфет и искупай их в этой лужице. Поговори с мужиком, похожим на Богарта, который стоит около фонарного столба. Это бедный несчастный полицейский. Он выслеживает очень опасного преступника. И он очень хочет чего-нибудь скушать, например — конфеток. Дай ему те, которые похуже. Сейчас он начнет хвататься за живот, потом — сгибаться пополам... Потом... В общем, когда мужик соберется испортить мостовую твоими сладкими конфетами, его прогонит дворник. Затем он вернется и скажет, что тот сумасшедший тип потерял свою дурацкую шляпу. Иди налево, до перекрестка, и подними с дороги шляпу. Вернись к кинотеатру. Справа от столба находится небольшой электрический щиток. Подойди к нему поближе и открой его ключом, найденным в метро. Заклей пластырем резиновую перчатку и с ее помощью выдерни искрящийся провод. Вывеска на кинотеатре погаснет. Дворник начнет ругаться и стучать метлой по вывеске. Потом он

Птичка-невеличка

Один из основных спасителей мира — старая, потрепанная ворона, проведшая несколько лет в тюремном заточении за свой цепкий ум и хорошо поставленную речь. Знает много полезных вещей, но не знает, зачем. Из самохарактеристики Птички: самая умная, самая обворожительная, самая замечательная птица, которая когда-либо рассекала голубые просторы волшебного неба. Обладает великолепно развитым чувством юмора и патологически ленива. Чтобы заставить ее что-нибудь сделать, необходимо пару раз стукнуть кулаком ей по лбу и вообще приложить грубую физическую силу. Обожает разговаривать, порой прервать поток красноречия бывает очень трудно. В пище неразборчива. Умеет пользоваться магическими заклинаниями, как правило, не по назначению.

уйдет во двор проверить, что случилось. Иди за ним в калитку. Подойди к двери справа и посмотри на кучу мусора слева от двери. Поставь заводную обезьянку на коробку внизу слева. Шляпу положи на мусор наверху, около зеленой штуковины. Силуэт на стене справа получился очень устрашающий. Открой мусорный бак справа от двери и подожги спичками находящийся в нем хлам. На сигнал пожарной тревоги выскочит дворник, очень испугается голоса говорящей обезьянки и начнет танцевать. Пока он не очухался, через заднюю дверь пройди в кинотеатр. Где-то справа наверху сидит Кортес. Сядь рядом с ним и поговори. Скажи, что вы должны были встретиться утром и очень жаль, что Кортес об этом забыл. Скажи, что тебе неприятно такое отношение. Когда Кортес пойдет во двор, иди с ним. Кортес создаст на стене магический голубой проход — зеркало — и предложит тебе пройти на ту сторону, в мир грез, фантазий и волшебства. Соглашайся и смело шагай вперед. Напоследок Кортес посоветует обратиться к его другу, Вестхаусу, давно обосновавшемуся в волшебном мире. Несколько непонятных телодвижений — и ты уже находишься в другом мире.

Пройди по желтому коридору до конца направо и выйди в соседний зал. Поговори со священником. Он разговаривает на каком-то птичьем языке. Молчи, не задавай никаких вопросов, только кивай головой и слушай (самая нижняя строка из возможных). Через некоторое время ты сможешь понимать язык Аркадии. Священник Тобиас откроет ворота и покажет тебе Аркадию. Вернись в храм и еще раз поговори с Тобиасом. Он поведает тебе историю раздвоения мира. Теперь жители разных миров могут видеть друг друга только во сне. Между мирами существует Равновесие, за которым смотрит Хранитель, но в последнее время Равновесию грозит крах, так как никто не смотрит за порядком. Только ты, сконцентрировав свою силу, можешь открыть портал, позволяющий переходить из мира в мир. А Кортес лишь помог тебе сконцентрироваться и направить энергию в нужное русло. И это позволяет тебе найти ключ, дающий право властвовать над Равновесием, и спасти мир. Судя по всему, ты — тринадцатый Хранитель Равновесия. Так что готовься к своей великой роли в истории человечества.

Выйди в город и поброди по нему, найди на городской площади торговца картами, поговори с ним. Поинтересуйся, как идет торговля. Вернись в храм и спроси священника про Вестхауса. Спрашивай до тех пор, пока священник не скажет, как его найти, и не назовет имя, под которым Вестхауса знают в Аркадии — Роллингмен. Выйди на рыночную площадь и еще раз поговори с торговцем картами. Спроси его, где найти Роллингмена. Вот прохиндей, не говорит. Все торгаши одинаковы. В это время к продавцу придет мальчик-посыльный и скажет, что он больше не хочет работать. Предложи торговцу свои услуги по доставке товара покупателям. После нескольких минут сомнения в твоей честности торговец возьмет тебя на работу. Возьми карту и отнеси ее капитану «Белого дракона». Для этого придется пройти через городские ворота и выйти на большой пирс. Капитан в знак благодарности даст тебе золотую монетку. Потом попроси его подписать лист доставки. Не подписывает... Религия ему, видите ли, не позволяет. Великий Бог смотрит за всеми. Достань его просьбами. Капитан скажет, что если рядом будет играть музыка, то он, так и быть, подпишет бумагу. В это время Верховное Божество отвлекается и не смотрит за своими поданными. Сходи к городским воротам и отдай торговцу, сидящему в ларьке слева, монетку. Взамен ты получишь флейту. Вернись к капитану, отдай ему лист и, пока он расписывается, играй на флейте. Выйди на маленький причал и поговори со старым моряком, сидящим на пустой клетке. Он расскажет тебе интересную историю про корсаров.

Вернись в город и отдай рассылочный лист продавцу карт. Спроси, нет ли еще заказов. Торговец даст тебе еще одну карту. Следующий сверток нужно отнести Роллингмену. Скажи, что в первый раз слышишь это имя и не знаешь, где данный господин живет. Продавец расскажет, как найти его дом. Запомни дорогу и отправляйся в путь. У тебя на карте появится новый адрес. Поговори с Роллингменом, отдай ему карту, попроси расписаться на листе доставки. Спроси его про Кортеса. Узнай, как покинуть Аркадию. Ничегошеньки этот пьяница не знает. Снова иди на городскую площадь. В самый последний

момент Роллингмен вспомнит, что у него для тебя есть механические часы. Но они не работают. Забери их. Поройся в карманах и найди кнопку. Острием заведи часы. Ура! Часы пошли! И открыли дыру в пространстве. Иди в открывшийся портал. Поговори с Кортесом. Спроси у него про ключ и где его можно найти. После разговора с Кортесом иди в кафе и поговори с барменом о концерте. Спроси Чарли об оркестре. Пройди внутрь кафе, сядь за столик и поговори с подошедшей девушкой. Потом скажи, что тебе срочно нужно домой. Хозяин — барин. Ложись спать.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ, НИКАКАЯ

Иди в метро. Посмотри на карту и выйди на станции Хоуп-стрит. Поверни направо и войди в собор. Пройди направо, к кабинкам для исповеди, и поговори со священником. Спроси у священника, где можно найти Уоррена Хьюза. Священник скажет, что он живет в доме 87, рядом с выходом из метро. Перейди дорогу и иди туда. Около лифта сидит парень. Поговори с ним, спроси, как найти Хьюза. Молодой человек начнет говорить всякую ерунду. Но одно станет абсолютно понятно. Человек перед тобой — Хьюз. И ему нужна твоя помощь. Спроси, чего он хочет. Видишь ли, нужно стереть всю информацию о Хьюзе в полицейском компьютере. Спроси, где находится полицейский участок, и незамедлительно отправляйся туда на метро. Улицу перегораживает автоматический барьер. Посмотри на его панель управления и узнай, какой номер соответствует данному барьеру. Вдоль левой стены пройди на перекресток и посмотри на знак с номером улицы, висящий наверху. Вернись к барьеру и введи на его панели управления номер соседней улицы. Когда барьер уедет, посмотри, что находится в большом мусорном баке, стоящем на углу. Оказывается, попасть в полицию очень просто. Справа от стойки стоит красный ящик с инструментами. Возьми из него желтый лист бумаги. Это наряд на выполнение ремонтных работ в полицейском участке. Поговори с женщиной-офицером, стоящей за решеткой, об архивах. Подойди к двум рабочим, сидящим в правом углу помещения, и говори с пузатым рабочим до тех пор, пока он не скажет, что для внеурочной работы им нужен специальный наряд. Отдай тот, который есть у тебя. Ага, эта бумажка уже недействительна, она просрочена. Подойди к женщине-офицеру и спроси про другой наряд, годящийся на сегодня. Женщина поворчит и отдаст тебе другой наряд. Отдай полученную бумагу рабочим. Опять не то. Спроси у этих придурков, что им точно нужно, чтобы заставить их работать. Вернись к офицеру и возьми еще один наряд. Когда она начнет на тебя наезжать, сознайся, что плохо разбираешься в бюрократических тонкостях. Отдай вторую бумагу рабочим. Ну вот, наконец-то эти лодыри пошли работать.

Подойди к ближайшему экрану видеотелефона и посмотри его номер. Подойди к другому телефону (он расположен тылом к первому) и набери известный тебе номер. На ближнем экране начнет подпрыгивать телефонная трубка. Скажи толстяку, что ему звонит начальство и нужно срочно с ним пообщаться. Когда он уйдет, скажи второму рабочему, что ему звонит мать. Долговязый побежит к телефону. Пока они оба заняты беседой друг с другом, подойди к распределительному щитку и соедини два провода, свисающих из него. Дверь справа откроется. Пройди в коридор. У-у, противная тетка, все видит. Оказывается, это запретная зона. Посмотри на полки для документов, расположенные у женщины за спиной, спроси про какие-нибудь бумаги и сочини какой-нибудь номер. Пока глупая офицерша роется на полках, снова соедини проводки, открой дверь и выйди в коридор. Подойди к торговому аппарату, заплати кредиткой за банку лимонада. Выйди через левую двойную дверь и подойди к шкафчикам с одеждой. Посмотри, кому они принадлежат. Запомни женское имя. Пройди налево, до конца. В туалете кто-то пыхтит и делает вид, что ему хорошо. Спроси, что это там происходит, и в ответ на вопрос «кто там?» представься сержантом Марией Хернандес, единственной женщиной в полицейской команде. Капитан Минелли попросит принести из его шкафчика таблетки и даст ключ. Открой соответствующий шкафчик и возьми пузырек с таблетками. Выковырни из дверцы кусочек зеркала и прочитай приклеенную к стене записку. Пароль для доступа в компьютер — день рождения капитанской жены. Отдай капитану таблетки.

Поинтересуйся у человека в туалете, когда это его жена родилась, мол, подарок хочешь сделать. Выключи в кабинке свет, нажав на стене кнопку справа. Оказывается, капитан еще и одноглазый. Когда у него выпадет глаз, забери его и подсунь ему глаз игрушечной обезьянки. Вернись в коридор и вставь глаз капитана в автомат контроля около двери. Войди внутрь, подойди к компьютеру, набери логин и пароль капитана. Поставь поисковую систему на имя Уоррена Хьюза. Посмотри на колонизационный номер сестры Хьюза. Распечатай эту страничку. Сотри все данные на Уоррена Хьюза. Вернись в основное меню и поищи информацию о церкви Алтек. После этого посмотри, что есть на Якоба Мак-Аллена. Переверни страницу и срисуй на листок код, находящийся в правом нижнем углу. Это сочетание палочек и квадратиков. Отключи компьютер, возьми распечатки из принтера в левом углу. Развернись и подойди к панели управления роботом-автоматом, висящей на стене. Набери уже известный, только что зарисованный код и забери папку, которую найдет робот. Выйди из комнаты, пройди коридор, прихвати магнитную отвертку, лежащую перед распределительным щитком, и спустись в метро. Заодно посмотри выпуск теленовостей с места катастрофы.

Езжай к Уоррену и отдай ему компьютерную распечатку про его сестру. Скажи, что все данные на него в полицейском компьютере уничтожены. В благодарность он подскажет тебе один полезный адресок. Есть человечек-хакер, он все может, а живет он в портовых доках. Скажешь ему, от кого пришел, и нет проблем. Спустись в метро и езжай в доки. Поднимись по ступенькам, пройди направо, через рабочую зону, и подойди к большому зеленому зданию. Постучи три раза в двойную огромную дверь. Пообщайся с невидимым собеседником, убеди его, что ты не из полиции, и зайди внутрь. Пройди через пустой зал налево. Позови безногого парня и поговори с ним. Спроси, что он знает о церкви Алтек и о Якобе Мак-Аллене. Распечатай пакет, взятый в полицейском участке, и посмотри, что в нем. Отдай Бернсу информационный куб и посмотри видео. Выйди из здания и засунь банку лимонада в агрегат, стоящий справа от ворот. Пара манипуляций — и у тебя в руках не лимонад, а черт знает что. Гадость, короче. Спустись в подземку и езжай в полицию. Перед входом в участок, рядом с местом аварии, стоит полицейский. Все вокруг огорожено специальными лазерными барьерами. Поговори с полицейским, охраняющим место катастрофы, и предложи ему выпить лимонаду. Когда этот балбес купится, обольется и уйдет, подставь кусок зеркала под луч лазерного ограждения. Вся заградительная техника сломается. Впереди справа на останках суперлайнера висит мигающий прибор контроля за гравитацией. Посмотри на него, потом открути отверткой винты и забери его. Вернись к Бернсу и поговори с ним. Попроси его сделать тебе фальшивое удостоверение личности. Оказывается, это очень дорого. Спроси, что случилось с его креслом. Мелкие неисправности в системе невесомости и ориентации в пространстве. Отдай прибор контроля за гравитацией и взамен потребуй сделать тебе фальшивое удостоверение личности. Какие дела?! Через день удостоверение будет готово. Вернись в метро и езжай в собор. Постой за колонной и послушай диалог Кортеса и священника. Люди обсуждают мировые проблемы. Потом, когда священник уйдет, поговори с Кортесом. На метро вернись в пансионат, поднимись к себе в комнату. Прогони любопытного соседа и поговори с друзьями. На их вопросы отвечай нейтрально, не говори правду. Когда они уйдут, ложись спать. Когда проснешься, посмотри, что за странный свет идет из шкафа. Открой дверцу шкафа и зайди внутрь...

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ, ТОЖЕ НИКАКАЯ

Посмотри по сторонам. Знакомые места — Аркадия... Придется жить в двух мирах, и в каждом — своей жизнью. Пройди по мосту слева и войди в таверну. Поговори с толстушкой, стоящей в центре зала. Это хозяйка заведения. Поговори с ней. Узнай у нее про праздник Равновесия. Когда она отойдет, поговори со странным толстяком, который подойдет к камину. Он, оказывается, знает тебя и приглашает в гости. Сделай вид, что все в порядке. Скажи, что обязательно заглянешь к нему в гости. Сходи и посмотри, как танцует народ в соседней комнате. Сядь в кресло около огня и немного поспи. Когда утром

тебя разбудит хозяйка, открой дверь на улицу. Хозяйка заметит, что в таком непристойном виде в город лучше не выходить, и попросит помочь ей убраться. Не отказывай доброй женщине, в награду она даст тебе подходящую для города одежду и немного денег.

Иди на городскую площадь и поговори с продавцом карт. Отдай ему подписанный лист доставки. Возьми новую карту и запомни, кому ее отдать. Подойди к наперсточнику и скажи, что хочешь сыграть с ним. Положи деньги на прилавок. Подноси к каждому стаканчику магнитную отвертку. Стаканчик с монеткой будет двигаться. Покажи на него рукой. Наперсточник обвинит тебя в жульничестве, но приз все-таки даст. Предложи ему поменять волшебную палочку — отвертку — на один из его призов. Он предложит выбрать, что тебе нравится. Скажи, что подумаешь и обязательно что-нибудь выберешь, но попозже. Зайди в церковь и поговори с Тобиасом. Спроси у него про книги. Книги, ясное дело, находятся в библиотеке. Сходи туда (самое левое место на карте), спустись вниз по ступенькам справа и поговори со священником, прочитай все, что только сможешь.

Сходи в Зеленый город и постучи в дверь дома-дерева пару раз. Когда прикольный голос скажет, что дверь открыта, войди внутри и посмотри на книжные полки, стоящие справа. Странно, даже в Аркадии есть книга «Властелин колец»! Обязательно найди ее и полистай. Поговори абсолютно на все темы с хозяином дома, Абнакусом. Он расскажет о боге, упавшем в море, о летающих людях. Навести своего старого знакомого, Вестхауса и поговори с ним. Спроси, что он знает о падшем боге и о летающих людях. Ага, в городе есть рассказчики получше, чем он. Ну что ж, иди на маленький причал и поговори со старым матросом. Он расскажет тебе историю про летающих людей. Ты узнал много интересных новостей. Иди в библиотеку и почитай книги, которые тебе предложит священник. И обязательно спроси про книгу, название которой ты не помнишь, но в ней говорится что-то о летающих людях. Прочитав ее, ты узнаешь, что летающие люди жили на острове Элеис. Обязательно надо посетить столь примечательное место. Сходи на пирс и спроси капитана «Белого дракона» об острове Элеис. Потом попроси тебя туда отвезти. Щас! Делать ему больше нечего. Его и здесь неплохо кормят. Сходи на маленький причал и поговори со старым моряком об острове Элеис, затем попроси помочь тебе попасть туда. За дорогу надо платить, а таких денег у тебя нет. Но вот если бы кто-нибудь смог найти Птичку старого моряка, тогда бы он помог... Иди на городскую площадь, к наперсточнику. Стукни его отверткой по голове и скажи, что хочешь получить в обмен на отвертку говорящую птицу. Возьми Птичку, посади ее на землю и поговори с ней. Действительно, огромное счастье — оказаться на свободе, на свежем воздухе. Потом иди на маленький причал и отдай Птичку старому моряку. В благодарность он скажет тебе идти к капитану «Белого дракона» и сказать, что старый моряк очень просил помочь тебе. Старик посадит Птичку в ящик, чем страшно ее огорчит. Птичкины вопли будут слышны очень долго. Иди к капитану «Белого дракона» и поговори с ним. Капитан согласится взять тебя, но отплытие откладывается на неопределенный срок. Видишь ли, штурмана нет на корабле. И какой-то прохиндей по имени Рупер Клакс спер ветер, наложив на него какое-то страшное заклинание, чтоб не появлялся впредь. Ну просто дурдом какой-то. Придется идти спасать ветер.

По Северной дороге иди в лес. За тобой увяжется какой-то ободранный ворон. Пройди в глубину леса по тропинке. Ворон догонит тебя и начнет громко каркать. Ба, да это же Птичка, единст-

Любопытная статистика

В игре более 150 различных мест, которые придется посетить. Несколько сотен обычных и не очень предметов, которые необходимо исследовать или использовать. Примерно 50 персонажей, с которыми можно и нужно поговорить. При создании каждого из NPC использовалось около тысячи полигонов. Большое количество интересных головоломок. Некоторые из них решаются путем переговоров, некоторые — нахождением, соединением и применением разных предметов. Есть несколько классических puzzles. Если точно знать, что и как надо делать, и все время бежать, то прохождение игры занимает около сорока часов.

венная в двух мирах птица с чувством юмора. Поговори с Птичкой, спроси, почему она не со старым моряком. Она скажет, что ей осточертело сидеть в клетках за последние двадцать лет и пришлось удрать, благо сделать это было достаточно просто. И вообще Птичка очень тебе признательна за освобождение и если тебе вдруг понадобится птичья помощь, просто посвисти. Ах, ты свистеть не умеешь? Ну хоть в дудку подуди. Иди дальше в лес. Посмотри на мост: он сломан и пройти дальше нельзя. Вернись назад и познакомься с Бен-Банду. Это человек-еж. Живет он здесь. И у него большое горе — потерялся младший брат. Пообещай ему помочь в поисках и подуди в дудку. Попроси Птичку найти братца человека-ежа, если это возможно. Вернись к началу леса. В кустах справа на земле валяется бабулька, но ее почти не видно, так как она одета в маскировочный халат. Спроси ее, что случилось, и помоги ей подняться. Спроси, куда ей нужно идти, и проводи ее. Иди за бабкой в землянку. Когда старушка отлучится на пару минут, пройди в правый угол комнаты и найди шкаф, перевязанный цепью с замком. Возьми стоящую справа от шкафа метлу и переверни ею шкаф. Он развалится, и ты познакомишься с еще одним человеком-ежом. Возьми со стола маленький череп и брось его в окно. Возьми брата Бен-Банду на руки и вытолкни его в разбитое окно. Когда старушка-людоед вернется, плюнь ей в лицо и скажи, что жрать всех подряд нечестно. Подавиться можно. Дерни за сломанную половицу под столом, и старушка свалится в огонь. Выйди наружу и иди в деревню, в которой живет Бен-Банду. Поговори с маленьким человечком, сидящим в плетеном подвесном кресле, потом с вороном. Подойди к Бен-Банду и его брату и спроси, где находится пещера духов, о которой только что шла речь. Они покажут тебе потайной вход. Зайди в пещеру и ляг на кровать. Она находится перед грибами. Поговори с двойниками знакомых тебе людей. Не обращай на них внимания, это всего лишь духи...

ЧАСТЬ ПЯТАЯ, ВОЛШЕБНАЯ

С добрым утром, Эйприл. Выйди из пещеры и поговори с Бен-Банду, пожалуйся ему на привидения, которые не давали тебе спать всю ночь. Потом поговори с человечком в плетеном кресле. Он даст тебе кусок камня, доставшийся им от предков. Ага, да это же часть каменного диска, который ты ищешь! Выдери у Птички перышко из хвоста — хватит спать, делами пора заняться. Иди направо, по тропинке. Перейди через мост и сорви несколько розовых цветочков, растущих справа, в зарослях. Пройди вперед и снова направо. Поговори с дядькой, который то ли висит на кольце, то ли держит его. Да, понять в его смутной речи почти ничего невозможно. Посмотри вниз, направо. Там растут очень вкусные ягоды. Попробуй туда спуститься, потом хотя бы попробуй дотянуться до ягод. Посвисти. Ах да, ты не умеешь свистеть. Поиграй на флейте. Возьми Птичку и забрось ее в ягодные кусты. Птичка принесет тебе несколько ягод. Прямо в кармане перемешай их с розовыми цветами. Получившейся кашей намажь дядьке рот. Ну вот, теперь он хоть говорить может нормально. Это бывший моряк, наговорил в свое время чего-то лишнего, вот и охраняет против своей воли вход в волшебный замок. Пообещай помочь ему освободиться, и он откроет тебе дверь, ведущую в гору.

Здесь тебя ждет целый лабиринт. Подойди к скульптуре справа и положи в протянутую руку монетку. Фигура повернется и появится другая, с горящими свечами в руках. Задуй их. Возьми соль и перец — пиццу делать будем. Поднимись по лестнице слева и переверни песочные часы, которые чертик держит в вытянутой руке. Посмотри, где поднимается пролет лестницы. Поверни часы еще раз и сразу беги наверх. Справа перед зеркалом лежит лист бумаги. Попробуй взять его. Противное и страшное зеркало не позволяет это сделать. Ну ладно, как-нибудь в другой раз. Постучи в дверь, заложенную камнями. Поверни появившиеся песочные часы и беги налево по появившемуся мосту. Зайди в открывшуюся дверь. Подойди к обрыву перед дверью с каменной головой. Дай голове понюхать перца. Когда голова чихнет, пройди вперед и поднимись по ступенькам. Ты встретишь Рупера Клакса, паршивца, спершего ветер. Поинтересуйся у него, зачем он это сделал. Так просто, хотелось ему. И тебя сейчас он сотрет в порошок, мелкое ни-

чтожество. Скажи, пусть трет во что угодно, только сначала пусть победит тебя, например, в счете. И даже не тебя, а твоего меньшого брата. Покажи ему калькулятор и предложи умножить немного на чуть-чуть. Пусть считает, урод волшебный, в арифметике он слабоват. Когда Рупер Клакс сдастся, скажи, сколько получилось у тебя, и отдай ему калькулятор. Рупер там и сгинет, арифметику с первого класса изучать отправится. Поднимись по ступенькам справа в лабораторию волшебника. Отодвинь штору и возьми с пола бутылку с жидкостью. Вторую бутылку, такую же, возьми с полки слева. Посмотри наверх. Там стоит еще одна бутылка с магической жидкостью. Но дотянуться до нее ты пока не сможешь. Отодвинь череп на столе справа и возьми еще одну бутылку. Посмотри поближе на череп, за ним найдешь последнюю бутылку. Вернись к полкам и прочитай книгу, лежащую на подставке справа. На обрывке страницы нарисован очень полезный рецепт невидимости. Изучи все жидкости, понюхай их и послушай. Ты достаточно легко соотнесешь содержимое пробирок с рисунками на рецепте. Снова посмотри на стол с черепом. Смешай белую, зеленую и голубую жидкости, наливая их по очереди в чан, стоящий на огне. Учти: смешивать все жидкости нужно в том порядке, в котором указано в рецепте. Забери пробирку с приготовленным снадобьем.

Спустись вниз и вернись к противному зеркалу. Выпей рюмашку невидимости и возьми лист бумаги. Глупое зеркало тебя не заметит! Вернись в лабораторию и положи найденный лист в книгу заклинаний. Теперь рецептов у тебя полно. Нужно изготовить все заклинания. Начнем с первого, предельно уменьшающего вес человека. Смешай: желтую жидкость, белую, голубую. Подойди к полке слева от окна, выпей только что сделанную жидкость. Подпрыгни и достань с самого верха еще одну бутылку. Теперь нужно изготовить все волшебные смеси. Начинай. Ветер: белая жидкость, красная, голубая. Взрыв: красная, красная, голубая. Волшебная связка: зеленая жидкость, желтая, голубая. Подойди к магическому кристаллу и посмотри на него. Потом полей его связывающей жидкостью. После этого взорви его другой жидкостью. Открой окно и поиграй на флейте. Отдай Птичке смесь для создания ветра и закинь ее в облака. Ветер принесет летучий замок к лесу. Когда Птичка вернется, забери пробирку — может, еще пригодится. Спустись вниз и иди в Меркурию. Иди на «Белый дракон» и расскажи капитану, как ты уничтожил Рупера Клакса и что ветра теперь будет сколько хочешь. В доказательство своих слов отдай капитану пробирку с заклинанием ветра. Сходи на постоялый двор и отдай синей женщине, стоящей около стойки, карту. Спроси, в чем причина ее плохого настроения. А-а, работы нет... А ты кто по специальности? Штурман?! Так полно работы! На «Белом драконе», например! Женщина с радостью согласится. Теперь можно отправляться в путь. Перед отплытием сходи в храм, пройди в левый коридор и поговори с Тобиасом. Скажи, что завтра отправляешься на остров Элеис. Он даст тебе талисман Равновесия на счастье. Очень полезная штука. Иди на причал и поговори с капитаном. Скажи, что ты с детства ненавидишь воду. Счастливого пути!

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ, МОРЕПЛАВАТЕЛЬСКАЯ

Когда сможешь оторваться от борта, иди к капитанскому мостику и спустись в трюм. Слева лежит мешок с мукой, а по нему ползают червяки. Съешь одну конфетку. Они, очевидно, испортились. Возьми липкий фантик и положи около дыры, из которой вылезает червяк. Он очень быстро прилипнет к бумажке. Забери червяка и фантик. Прихвати топор, стоящий справа от мешка. Вернись на палубу. Кажется, шторм разыгрался всерьез. Капитан велел изменить курс. Так ты никогда не попадешь на остров. Посмотри на бочку, стоящую справа, около борта. Достань из нее яблоко и посади на него червяка. Поднимись на капитанский мостик и отдай червивое яблоко капитану. Когда он убежит, посмотри на прозрачный шар с огоньками внутри. Наверное, это компас. Потом поговори с женщиной, стоящей за штурвалом. Спроси, почему судно изменило курс и что это за странный компас. Это спиритический компас. Он сам по себе знает все направления. Спроси, что такое шторм хаоса и чем он опасен. Попроси Тан дать тебе немного порулить. Она отойдет на некоторое время. Возьми талисман Равновесия и поднеси его к ком-

пасу, чтобы изменить направление. Оставь талисман на компасе. Позови Тан, скажи, что ты не справляешься и тебе нужна помощь. Когда Тан встанет к штурвалу, скажи, что пока ее не было, судно немного сбилось с курса и надо бы проверить компас. Тан заметит, что курс действительно надо изменить. Скажи, что шторм становится намного сильнее, чем раньше. Придет капитан и начнет давать указания по подготовке к шторму. Снова поднимись на капитанский мостик и забери с компаса талисман. Капитан заметит твое движение и потребует объяснить, что все это значит. Попробуй что-нибудь соврать про бабушкино наследство. Несмотря на все твои увертки, капитан отнимет талисман и запрет его в сундук, стоящий в трюме. Спустись в трюм и найди ящик. Он стоит под лампой. Разбей ящик топором, только не повреди обшивку судна. Да, не зря капитан не хотел брать тебя с собой... В общем, судно благополучно пошло ко дну...

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ, ПОДВОДНАЯ

Шторм кончился, корабль утонул. Ты спишь на каком-то обломке. Прилетит Птичка и разбудит тебя. Спроси, что случилось с экипажем. Ах, все уплыли на спасательной лодке. А эту дуру, как сказал капитан, решили оставить. Очень мило с его стороны. Когда разговор окончится и Птичка улетит, посмотри по сторонам. Периодически странное существо выглядывает из воды и вертит головой. Поговори с ним. Предложи ему почесать за ушком и попробуй его поймать за шею. Животное немного тебя покатает по подводному миру и затащит в непонятное сооружение, расположенное глубоко под водой. Посмотри на рисунки на стенах. Эти люди определенно могут дышать под водой. Посмотри на голубые точки на стенах. Это — воздушные полипы. Оторви один и засунь его в рот. Теперь и ты можешь дышать под водой. Нырни в проход в середине пузыря и плыви... Русалочка... Слева лежит раковина. Открой ее и возьми черную жемчужину. Посмотри на водоросли слева, чуть выше раковины. Плыви в город. Оторви от стены кусок голубого вещества. Плыви назад, в пузырь с воздухом. Достань кнопку и проткни себе палец. Капни капельку крови на голубое вещество. Возьми жемчужину и окуни ее в получившуюся смесь. У тебя получится золотая жемчужина. Проглоти ее. Безвкусная пилюля, дающая массу преимуществ живущему под водой. Снова плыви в город и возьми кривой гарпун, стоящий около стены. Плавучее существо, укравшее тебя, попросит не брать его. Слева в нише возьми кристалл. Поговори с существом. Ого, это королева Третьего города. Покажи ей кристалл и спроси, что это. Так, малышня балуется. Плыви к зарослям около раковины и отодвинь камень рядом. Возьми второй кристалл. Еще дальше отодвинь камень. Откроется вход в пещеру. Плыви туда и возьми еще два кристалла. Посмотри на каменный алтарь в центре пещеры. На четыре голубые отметки надо расставить найденные кристаллы. Нач-

Параллельные прямые все-таки пресекаются

Старк — второе название Земли, нашей голубой планеты. Старк — мир знания, науки, порядка. Люди считают эти понятия вечными и незыблемыми. Волшебство и магия появляются только во сне и в воображении. Наука двадцать третьего века ушла необычайно далеко вперед. Изобретены летающие такси, а колонизация и освоение планет в разных галактиках не только кажутся обычным делом, но и служат неплохим бизнесом многим фирмам.

Аркадия — мир-двойник Старка. Практически быт в нем почти не отличается от параллельного мира, но все достигается применением магии и заклинаний. Нужен ветер — иди к колдуну. Из-за большой магизации общества отсутствуют многие знакомые нам технические приспособления (ввиду полной ненадобности). Абсолютно нормально воспринимается наличие где-то неподалеку Великого Хаоса, который этот самый хаос периодически и устраивает.

Точка пересечения параллельных — Shifter, человек, который через страну грез может переходить из одного мира в другой. Подобная способность есть всего у нескольких людей, но даже они не все знают, как ею пользоваться. Вот девочка Эйприл Райян не знает и знать не хочет. А все ж попала...

нем с левого верхнего угла алтаря. На табличке около него нарисована волна. Поставь туда коричневый кристалл. Поверни его так (вместо обычной функции общения при прикосновении к кристаллам появляется возможность поворачивать их по часовой стрелке), чтобы грань, на которой нарисована волна, смотрела из круга. В правый верхний угол (табличка — рыба) поставь желтый кристалл. Напружу должна смотреть грань с гарпуном. В правый нижний угол (табличка — глаз) поставь серый кристалл. Сторона с глазом должна смотреть наружу. В левый нижний угол (табличка — гарпун) поставь зеленый кристалл. Сторона с рыбой должна смотреть наружу. Теперь нужно правильно повернуть кольца внутри круга. Одно, с горшком, не крутится. Оно уже стоит на своем месте. В левом верхнем углу должна оказаться табличка с огнем. В правом верхнем — табличка с птицей. В правом нижнем — табличка со знаком мирум. Если все установлено правильно, камни в центре алтаря разойдутся в стороны и кристаллы засветятся голубым огнем. Теперь вся пещера ярко освещена. Посмотри на рисунки, которые находятся на стенах пещеры. Оказывается, все местные жители прибыли из космоса.

Вернись в город и поговори с королевой. Расскажи ей о найденных рисунках. Королева не поверит тебе и захочет их увидеть. Отведи ее в пещеру. Потом вернись в город и возьми гарпун. Спроси у королевы, где находятся обломки «Белого дракона». Оказывается, они совсем недалеко от воздушного пузыря. Плыви туда. На тебя нападет гигантская рыба. Воткни ей гарпун в правый глаз. Когда рыбка сдохнет, вырви у нее зуб, чтобы доказать, что этот монстр мертв. Вплыви в большую дыру и забери свой талисман. Он висит на небольшом крючке справа. Вернись в город, покажи королеве зуб гигантской рыбы и скажи, что она мертва. Потом покажи королеве свой талисман как доказательство высокой миссии, возложенной на тебя. Плыви в пещеру. Слева на стене есть круглый голубой символ с мелким узором. Приложи к нему свой талисман. Забери из открывшейся ниши зеленый камень. Он похож на часть диска, но очень маленький. Вернись к королеве и покажи ей найденный камень. Поговори с королевой и попроси отдать тебе недостающую часть. Когда королева замолчит, еще раз заговори с ней, и она отдаст тебе часть диска. Да и на землю уже пора возвращаться...

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ, ОСТРОВНАЯ

Земля! И воздух! Пляж, короче. Вытащи из досок справа веревку и иди налево. Посмотри на развалины. В одном месте среди них есть провал. Привяжи веревку к небольшому деревцу и спустись вниз. По камням доберись до самого дна. В куче хлама около воды найди и забери каменный ключ. Поднимись на поверхность и забери веревку с собой. Обрати внимание на цилиндрическую колонну около дерева. Это эхофон. Иди на пляж и сыграй на флейте. Расскажи Птичке немного о своем путешествии и спроси, чем она занималась во время твоего отсутствия. Потом возьми ее и забрось подальше в джунгли. Пусть сверху все рассмотрит и поможет тебе ориентироваться на незнакомом острове. Пройди направо, вдоль пляжа. Посмотри на деревню и поговори с большим крабом, который копошится на берегу. У него явно какие-то проблемы и ему нужна помощь. Но какая? Понять ничего нельзя. Потрогай его. Пройди дальше и поднимись по ступенькам. На скале стоит еще одна цилиндрическая фигура. Вернись на пляж и иди вперед, к вулкану. Посмотри на большое дерево со странным сооружением в кроне. Теперь ты сможешь подойти к дереву. Залезь в рот к гигантской статуе. Вставь ключ в треугольное отверстие и поверни

Отщепенцы

В Аркадии есть создания растительного происхождения, которые не согласны с существующим магическим порядком. Это — веточники. Они считают, что почва в Аркадии абсолютно не подходит для их успешного разветвления и укоренения. Вся их деревянная жизнь направлена на то, чтобы покинуть ненавистный мир и переселиться на Луну. Средством переезда они избрали лунную пушку, которую, с небольшими перерывами, строят на самом высоком дереве своего острова. Если хочешь пустить корни на Луне, присоединяйся! Загранпаспорт не требуется.

его. Светящийся символ наверху изменится. Посмотри в телескоп в левом углу. При некоторых положениях ключа он показывает на три цилиндрические колоны. Запомни, какие символы им соответствуют. Вылезь изо рта и иди к большому дереву. Вот и третий эхофон. Справа растут красные цветы. Иди к ним. Ты невольно разбудишь трех веточников, валяющихся на поляне. Поговори с ними со всеми обо всем. После разговора залезь на дерево и посмотри на деревянную лунную пушку и на тропинку на ближней стороне горы. Спустись вниз и спроси веточников, почему они не доделали свою пушку. Им, оказывается, храп мешает. И вообще проблем в жизни много, а виноват во всем гигант Квоман, который все время спит где-то в лесу. Вот если бы его разбудить... Правда, воспользовавшись эхофонами, можно устроить неплохой шум в лесу, может, Квоман и проснется. Главное — правильно сориентировать их друг на друга. Посмотри на подножие эхофона. Вставь в отверстие в центре каменный ключ. Его можно крутить по часовой стрелке, можно — против часовой. Соответственно, вращаться на цилиндре будут уши и рот. Установи на круге, соответствующем рту, знак, похожий на яблоко с двумя усиками. Для ушей поставь знак, похожий на S. Вернись на пляж и, пройдя мимо деревни, поднимись на скалу. Снова посмотри на самое основание эхофона. Установи знаки: для рта — стрелка, для ушей — S. Вернись назад и пройди к развалинам. На третьем столбе установи знаки: для рта — фигуру, напоминающую букву А в скобках, с черточками по бокам, для ушей — яблоко с двумя усиками. Вернись к большому дереву и крикни погромче в эхофон. Если все установлено правильно, эхо пройдет по все столбам и попадет в гигантскую фигуру.

Квоман малость обалдеет и проснется. Поговори с ним, попроси помочь. Скажи, что хочешь стать его другом и тоже хочешь помочь ему. И что вам лучше поговорить напрямую, без эхофонов. Квоман согласится и скажет, как его найти. Навести своего будущего друга. Поговори с ним, спроси, как он оказался на острове и чем он тут занимается. Попроси его помочь крабу, который валяется на берегу около деревни. Квоман согласится и пойдет на берег. Помочь, оказывается, было просто, следовало только силу приложить. Когда краб убежит, Квоман пойдет на скалу ловить рыбу. Иди за ним. Спроси, в чем проблема и почему рыба не клюет. Нужна какая-нибудь вещичка, цветная и легкая, для наживки. Отдай Квоману розовый фантик от конфеты. Вернись к веточникам и скажи, что они могут продолжать работать, шум им больше не помешает. Поднимись на дерево за ними следом и спроси веточника, который стоит справа, чего им не хватает для завершения работы. Чего-нибудь тонкого и прочного — для катапульты. Увы, твоя веревка не подходит. Сходи на берег, проведай своего друга Квомана. Он, оказывается, уже рыбку поймал, зажарил ее и съел и тебе, кроме костей, ничего не оставил. Возьми большую изогнутую рыбью кость и сними с удочки леску. Прикрепи рыбью кость к веревке. Вернись на большое дерево и отдай веточнику-надсмотрщику леску. Когда лунная пушка будет готова, спроси, кто будет ее испытывать. Хм, никто не хочет. Ты тоже откажись. Заряди пушку рыбьей костью с веревкой и нажми на пусковой крючок. Кость зацепится на другой стороне пропасти за корягу. Перелезь по веревке на тропинку. Пройди вперед и подойди к краю обрыва. Посмотри на поднимающиеся потоки воздуха. Поговори со странным существом с крылышками, стоящим на другом берегу. Спроси, где находится деревня и не опасно ли жить около вулкана. Также спроси, куда ведет дорога. Выпей зелье, делающее людей очень легкими. Заклинанием ветра подействуй на воздушный поток. Разбегись и перепрыгни на другую сторону. Не в меру любопытному местному жителю скажи, что ты существо, приносящее ветер. Он очень обрадуется и отстанет от тебя. Поднимись по ступенькам наверх. Обрати внимание на потертое существо, сидящее у дороги. Спроси его, куда тебе идти. Поднимись выше и поверни направо. Посмотри на маленького алатятина, играющего рядом. Познакомься с ним. Оказывается, это девочка, ее зовут Саена, а ее папа работает стражником. Предложи ей подружиться и спроси, где другие дети и почему она сама не в школе. Потом пройди еще правее и поговори с Нимой. Она сидит за горшками.

Поднимись по ступенькам наверх и поговори со стражником. Чтобы пройти в башню, нужно ответить на несколько вопросов, касающихся древних сказаний. Спроси, о чем идет речь. Только тот, кто знает сказания Ветра, Звезд, Моря и Возвращения Домой, может пройти в башню. Скажи, что на эти каверзные вопросы ты ответишь чуть позже, и спустись вниз. Поговори с Нимой. Спроси, знает ли она что-нибудь о четырех сказаниях. Ага! Она знает историю Возвращения Домой! Ну так рассказывай, деточка. А ты слушай и запоминай. Потом спроси Саену про те же сказания. Попроси ее рассказать об истории Воздуха. Спустись на пролет лестницы ниже и поговори с бродягой. Он сможет рассказать тебе историю о Море. Очень впечатляет! Спустись к обрыву и спроси охранника, что знает он. Он знает все! Но тебе интересно послушать про историю Ветра. Послушай. Поднимись ко входу в башню и скажи охраннику, что ты можешь ответить на все его вопросы. ОК. На вопрос про ветер ответь: Бактаана. На вопрос про Звезды ответь: Дух. На вопрос про Море прошепелявь: Октаво. На вопрос про Возвращение Домой ответь: иди сам домой и не поворачивайся. Шучу. Лучше скажи: Сломанный горшок. Вот и все! Поднимись по ступенькам. Поговори с алатянским толмачем-трепачем. Что это он: подойди поближе, я тебя не слышу. Опять! Подойди поближе, я тебя не вижу. Подойди поближе, девочка... Серый Волк какой-то! Ну что ж, Красная Шапочка подойди, деваться некуда. Поговори о жизни. Разговор будет довольно долгий, но нужно спросить обо всем. Сплавайте в пещеру коконов. Продолжи разговор. Главное — соглашайся, кивай почаще... Когда окажешься перед огромной горой, возьми немного песка. Поговори с появившимся голубым ртом. Сверху упадет пара песчинок, и ты сможешь войти в отверстие, открывшееся выше. Перед тобой оказался гигантский ротоглаз. Посмотри — там, кажется, что-то в глазе застряло. Вынь этот предмет. Поговори с глазом. Жалуйся на все беды подряд, ничего не пропускай. Получишь кучу полезных вещей. Поговори с тенью... Скажи, что вообще-то теней с детства не боишься... Ложись поспать. Пора уже...

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ, КОРОТКАЯ

Поговори с тенью еще раз. В конце концов, не такая уж она и страшная. Ты окажешься на причале. Иди в город наверху. Вдруг, откуда ни возьмись, появился в-рот-зажрись. Страшный и голубой. Создай портал и прыгни в него. Ты окажешься в церкви. Поговори со священником. Спроси, где Кортес и кто он такой. Если все так будут отвечать на вопросы, можно остаться дураком... Выйди на улицу и спустись в подземку. Езжай домой, в пансионат: надо же переодеться, а то ходишь неизвестно в чем... Вот ты и дома. Твоя подруга скажет тебе быстренько смыться. Смывайся! Не вышло... Быстрее надо было! Дальше делай то, что говорят появившиеся нехорошие дяденьки. То есть отвечай на вопросы. Когда начнется стрельба, беги на второй этаж. Около твоей двери стоит Зак. Спроси, что вообще происходит внизу, что за бардак. Он тебе начнет объяснять, а тут-то его и прибьют нехорошие люди. Быстро открой дверь и запрыгни в свою комнату. Подбеги к окну и посмотри в него. Внизу течет грязная зеленая река... Ну, быстрее прыгай туда! Выйди из реки на берег около пансионата. Иди в кафе. Ой, дядька плохой стоит около входа в пансионат! Ну, у тебя ведь есть кусочек невидимости. Выпей заклинание и беги в кафе, не обращая внимания на крики стражника. Тебя начнут ловить непонятные люди. В это время странная, никогда не открывающаяся дверь начнет светиться ярким голубым светом. Беги в нее. Оп-с! Не поймали... Поговори со старушкой, сидящей около камина. Спроси, откуда он знает твое имя и что происходит... Все смешалось... Лучше ничего никогда не спрашивать... Почему? Да потому! Беги в появившуюся голубую дверь. Вроде снова Аркадия...

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ, НЕМНОГО ПРИКОЛЬНАЯ

Точно — Аркадия... Сходи к зеленому дереву и поговори с Абнакусом. Он даст тебе кусок диска. Спроси, почему он не дал тебе его раньше. А чтоб тебе же его и не таскать.. Сволочь поганая... Приколись! А мы голову ломали, где еще один кусок взять. Живи, паршивец. Сходи к Вестхаусу и поговори с ним. Потом иди в библиотеку и поговори со свя-

щенником. Поднимись наверх, к яркому золотому кругу. Попробуй использовать заклинание связи на своем талисмане. Разложи каменные части диска по их местам, начиная с верхнего левого угла. Почему-то все заело. А, понятно, голуби обделали. Позови Птичку, поиграв на флейте. Спроси, где ее носило. Закинь Птичку на темную фигуру слева. Попроси ее счистить голубиный помет. Настойчиво попроси. Вот теперь все в порядке. Вся механика работает. Спустись вниз, в библиотеку, и поговори с Ериным. Спустись еще ниже и поверни большое колесо справа. Вода уйдет. Спустись по ступенькам в бассейн и забери каменный диск, лежащий около ступенек. Поднимись на самый верх и иди в город. Ага, твари противные поналетели... Ты их прогони... Если сможешь.

ЧАСТЬ ОДИННАДЦАТАЯ

Родная мастерская! И тут принято рисовать. Возьми палитру и нарисуй что-нибудь. Ты перенесешься к возродившемуся дереву. Поговори с белой птицей. Но вот беда: твоя мать умирает. Спроси, чем ты можешь помочь. Все старое когда-нибудь заменяется новым. Помочь, к сожалению, нечем. Зато теперь искусство перехода из мира в мир доступно тебе практически полностью. Возьми кристалл и ничего не бойся. И еще одна проблема, которую надо решить: найти кого-нибудь, кто способен понять звездную карту.

Кстати, Бернс обещал тебе сделать удостоверение личности. Езжай в доки Ньюпорта и навести его в мастерской. Поговори с ним и забери свое фальшивое удостоверение. Покажи Бернсу звездную карту и попроси помочь тебе в ней разобраться. Флиппер никогда сразу ничего не делает. Опять ему нужно время. Вернись в подземку и езжай на метрокруг. Пройди по мосту налево, мимо полицейского, и войди в лифт. Справа стоит мусорный бак. Забери из него коробку из-под пиццы. Посмотри на магазин одежды в левом углу. Зайди внутрь и переоденься. Зайди в Шаттл и поговори с полицейским. Узнай у него, где находится здание MTI. Выйди в проход, ведущий на улицу. Поговори с Джералдом. Покажи ему коробку из-под пиццы и скажи, что ты работаешь в службе доставки товаров. Слева откроется дверь. Иди туда. Очень странный кабинет. Подойди к столу и посмотри, что лежит в ящиках. Придет хозяин кабинета. Поговори с ним и попробуй убежать. Ну вот, теперь тебя грабят. Придется отдать все, что было нажито непосильным трудом. Пройди в соседнее помещение. Когда разговор с Мак-Алленом закончится, посмотри на компьютер с панелью управления справа. Стукни полураздетого мужика, который начнет приставать к тебе, чем-нибудь тяжелым. Найди кнопку контроля за помещением и открой дверь. Выйди наружу. Постарайся отвязаться от противного мужика и беги в правый ближний угол площадки. Пройди по небольшому мостику с круглыми перилами. Появится Кортес и убьет приставучего мужика. Поговори с Кортесом. Посмотри, как Кортес будет

Немного тайн не помешает

Мало кто обращает на это внимание, но авторы игры добавили в основное меню возможность полистать Книгу секретов. Посетив ее, ты сможешь послушать различные музыкальные фрагменты, создающие ощущение пребывания в мире магии; услышать, как поет Эйприл Райян; посмотреть на некоторые любопытные рисунки, не вошедшие в основную версию игры; и, разумеется, узнать несколько секретов. Единственная загвоздка — попасть в эту Книгу сразу, в самом начале, нельзя, только в процессе игры ты найдешь в нее вход. Но вот самое главное и интересное: создатели квеста утверждают, что если ты сможешь найти всех без исключения персонажей игры (беседы с некоторыми из них не влияют непосредственно на развитие событий, поэтому разглядеть их бывает довольно трудно), поговорить с ними абсолютно на все возможные темы и исследовать все предметы, встречающиеся на пути Эйприл, то в самом конце, после финального разговора в башне хранителя Равновесия, появится невидимый переход в волшебный театр Аркадии. В нем все сказочные участники предыдущих событий собираются вместе и рассказывают друг другу очень смешные истории из жизни двух миров.

драться с Мак-Алленом. Увы, увы. Вернись в лабораторию и с помощью компьютера подними непонятный агрегат в центре зала. Забери каменный диск с драгоценными кристаллами. Спустись в метро и езжай к Бернсу. Пора узнать, что показывает звездная карта. Поговори с Бернсом. Здесь уже кто-то побывал до тебя. В Бернсе сделали несколько дырок. Посмотри на дисплей, показывающий определенное место на звездной карте. Как-то туда нужно попасть. На подземке езжай на метрокруг и поднимись на лифте наверх. Пройди в дверь, соседнюю с ведущей к Шаттлу. Подойди к странной девушке с зачатками синих крыльев на спине. Поговори с ней и спроси, как у нее дела. Потом скажи, что хочешь записаться в колонисты и посмотреть новые миры. Нет проблем, звездный корабль как раз отбывает. Имя, фамилия, семейное положение, отпечатки пальцев...

ЧАСТЬ ДВЕНАДЦАТАЯ, КОСМИЧЕСКАЯ

Посмотри вокруг. Все почти как на Земле. Пройди в левый конец зала и выйди в голубой проход. Не выходится. Пойди в женский туалет. Потом — в мужской. Купи в висящем на левой стене аппарате несколько возбуждающих таблеток, использовав свою кредитную карточку. Отодвинь левый мусорный бак и посмотри на решетку. Возьми монетку и отверни винты на решетке. Залезь в открывшийся ход. Посмотри на голубой экран слева внизу. Найди вход в первый туннель и иди туда. Посмотри на камеру, висящую на потолке. Отсоедини кабель, идущий к ней. Не дожидаясь, пока тебя поймает охранник, лезь назад. Иди во второй коридор. Насыпь купленные таблетки в кофе, стоящий справа на столе. Придет охранник и выведет тебя в общий зал. Снова иди в мужской туалет и пролезь во второй ход. Подожди немного, пока охранник не выпьет свой возбуждающий кофе и не убежит. Вылезь наружу и посмотри на монитор компьютера слева. Пошарь по карманам висящего рядом пальто и забери цилиндрический цифровой ключ. Посмотри на карту безопасности, висящую слева на стене. Сними охрану с тюремных камер. С первого раза это может не получиться. Тогда отправь на обед кого-нибудь еще, а уже потом вернись к посту около камер. Еще раз посмотри на компьютер, чтобы узнать, кто в какой камере сидит. Выйди через правую дверь и иди в дальний коридор. Открой крышку на столбике с цифрой пять и вставь в замочную скважину найденный ключ. Пятая камера откроется и выйдет человек. Поговори с Адрианом. Вернись к карте безопасности и отправь на обед охранника, стоящего около воздушного шлюза. Вместе с Адрианом идите туда. Нажми на яркую светящуюся кнопку слева. Справа откроется решетка и появится космическая капсула. Посмотри на нее. В центре капсулы, справа от красного огонька, расположена очень маленькая, почти незаметная панель управления. Найди ее и посмотри, насколько аппарат подготовлен к полету. Не хватает воздушных фильтров. Вернись в комнату охраны и отправь обедать охранника, стоящего около склада. По левому коридору иди туда. Подойди к голубому монитору справа и с его помощью узнай, фильтры какой марки тебе нужны. Посмотри в ящиках, стоящих в левом дальнем углу зала, и возьми фильтры. Вернись в комнату охраны и снова убери охранников из туннеля около воздушного шлюза. Иди туда. Вставь воздушный фильтр в панель управления. Нажми на желтую кнопку слева. Скажи Адриану, чтобы садился в капсулу. Убеди его в необходимости полета. Когда Адриан улетит, садись в следующую капсулу и догоняй Адриана. Космос ждет тебя.

ЧАСТЬ ТРИНАДЦАТАЯ, ИСПЫТАТЕЛЬНАЯ

Все вокруг такое красивое и искрящееся... Посмотри на обломки капсулы и попробуй вспомнить, как тебе удалось приземлиться. Иди в голубую пустыню. Позови Адриана — должен же он был где-то высадиться. Иди по направлению к башне. Огромная непонятная зеленая фигня, болтающаяся в воздухе, всего-навсего — Хаос. Маленький, ужасный и бестолковый. Стукни по нему магическим амулетом. Нечего детей пугать, пусть сматывается. Посмотри на другую сторону пропасти. Если бы у тебя были крылья, то можно было бы перелететь. А так придется обходить. Иди к башне. С пространством происходят странные вещи. И с тобой — тоже. Лет тебе теперь около восьми. Поговори с папочкой

и отдай ему золотое кольцо, которое он же тебе и подарил. Скажи, что не держишь зла и прощаешь его. Когда окажешься в голубой пустыне, иди в сторону башни. Посмотри на башню. Перебраться туда нет никакой возможности. Поиграй на флейте. Прилетит все-космическая межгалактическая Птичка. Поговори с ней. Потом забрось Птичку на башню и попроси осмотреть там все. Еще раз забрось Птичку в туман и спроси, что она видела. Вообще ничего не видела, все белое и мутное. Теперь забрось Птичку на верх башни и попроси принести тебе водички. Выскажи недоумение по поводу отсутствия чего-либо в тумане и забрось туда Птичку еще раз. Появится мост, ведущий в башню. Посмотри в пропасть и позови Птичку. Иди в башню по мосту. Подойди к отверстию в центре большого круга и посмотри на воду. Положи туда каменный диск с кристаллами. Посмотри, как вода преображается. Когда из воды появится голубая ладонь, дотронься до нее. Поговори с пришедшим Адрианом. Встань на круги вместе с Адрианом и поднимись на верх башни. Еще раз дотронься до маленького круга и спроси Адриана, почему ничего не происходит. А вот и тот, кто собрался все объяснить. Мистер Гордон собственной загадочной персоной. Но его слова не понравятся Адриану. Начнется серьезный разговор. Когда мужчины начнут драться, достань магический талисман и покажи его Гордону. Ты излечишь его и вернешь его к нормальному существованию... Он — следующий, тринадцатый хранитель Равновесия. А ты... Ты просто-напросто Эйприл Райян. И тебя ждет колледж и художественная мастерская...

Пройди по мосту и забери Птичку с собой — нечего ей делать в этом неприятном месте...

ЧАСТЬ ТРИНАДЦАТАЯ, ПОСЛЕДНЯЯ

Странно все-таки устроена человеческая память. Невозможно понять, почему что-то мы помним вечно, а что-то забываем на следующий день. История о Равновесии закончилась, все ушли... Спроси поседевшую Птичку, может ли она еще летать...

ИНТЕРНЕТ

Узок, очень узок круг любителей этой замечательной игры, которым не лень сделать небольшой сайтик и вывесить на всеобщее обозрение. Почему-то практически все стремятся узнать что-нибудь интересное, а вот рассказывать не хотят. Предлагаю твоему вниманию несколько интересных ссылок на углы Мировой Паутины, где ты сможешь узнать некоторые интересные факты, не отраженные в самой игре, но, тем не менее, имеющие к ней самое непосредственное отношение.

http://tlj.adventuregamer.com/index.shtml — на мой взгляд, самый лучший сайт, рассказывающий об игре. К услугам желающих есть почти все, что может пожелать игроманская душа. Болталка, идущая в режиме реального времени. Доска вопросов и ответов — здесь практически на любой вопрос можно получить несколько квалифицированных ответов. Есть весьма подробное описание двух миров — Старка и Аркадии. Короче, полазив по всем разделам сайта, ты поймешь, что не поиграть в «The Longest Journey» ты уже не сможешь.

www.longestjourney.com — официальный сайт от создателей игры. Здесь можно напрямую пообщаться с авторами и задать им разные вопросы. Есть возможность скачать бесплатную демо-версию, послушать музыкальные композиции. Есть раздел полезных подсказок, пользуясь которыми, можно все равно застрять и, судя по книге отзывов, еще больше запутаться.

Ник СИЛИН
nicksnick@mail.ru

MDK 2

Разработчик: **Bioware**
Издатель: **Interplay**
Жанр: **Action**
Требования: **PII-266, 64Mb, 3D уск.**

Люди Земли, я обращаюсь к вам! Вы слишком хорошо живете в своих уютных домиках, со своими детьми, со своими личными маленькими проблемами. Вам и в голову не приходит, сколько раз в неделю планете угрожает немыслимая опасность, которая должна привести к распылению Земли по всей Солнечной системе! Если вдруг в газету или в комикс и просачивается какая-нибудь толика информации о спасении человечества, то никто в голову не берет, что это всего лишь малая часть глобального Проекта защиты Цивилизации. В рядах организации трудятся тысячи и тысячи агентов, работающих порой не ради славы и денег, а ради мира во всем мире. Они из года в год неустанно крошат тонны вражеских тел и пресекают все безумные проекты, ведущие к концу Вселенной. Прошу вас, люди Земли, поднимитесь с мягких кресел и воздайте почести ангелам-хранителям – они заслужили это.

Сегодня речь пойдет об еще одном малоизвестном свержении Вселенского Тирана с большой буквы. И ликуйте, что беда не коснулась вас лично, а умерла в зародыше благодаря тройке воителей. Вот их имена: Курт Хектик, Макс, доктор Флюк Хокинс. Началось все поздним вечером, когда гениальный, но слегка «того» доктор всех наук господин Хокинс потягивал свою любимую «Физзи». Инопланетные хулиганы во главе с Императором-рептилией смеха ради начали вторжение на нашу голубую планету, а сперва решили покончить с доктором и его командой... Но на профессора, как на ежика, где сядешь, там и слезешь. Доказывать эту теорему придется тебе. Дрожите, твари зеленые и с хохолком, ваша смерть как никогда близко!

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ – BEWARE THE HAND OF HANZ

Враги: Bif, Conehead, Dogan Boys, Poopsies
*Босс: **Pilot***
Оружие: Черная Дыра, ловушка, гранаты, мортира и большой пулемет

Вторжение инопланетян открылось с атаки огромного катка, превращающего городские джунгли в гладкую площадку для катания на роликах. Непорядок. Пора вызывать Курта и сбрасывать его с орбиты прямо в сердце адской машины. Уровень начинается с десантирования. Этому красивому во всех отношениях процессу будут мешать зенитные установки, большие артиллерийские орудия, а твоя задача – их огибать, лавируя при помощи суперкостюма Хектика.

Ты начинаешь миссию в центре огромного зала, единственный выход маячит где-то впереди. Но перед тем как покинуть помещение, тебе придется пройти краткий курс начинающего бойца. Для этого ты выполнишь несложные команды профессора. Тренировка закончена, прицельным выстрелом сбей голубой шарик на воротах и выбегай в длинный коридор. Заканчивается он провалом, но спуститься вниз, не повредив нижние конечности, ты сможешь благодаря встроенному парашюту. Освоившись с управлением, двигай дальше. Через пару минут наткнешься на интересную картину: огромных размеров Доган увлечен леденцом на палочке и не обращает ни на кого внимания, а еще он находится за непробиваемым стеклом. Хотя и в нем есть дырочка. Прицельным огнем отстрели красный леденец, тогда разъяренный Доган своим телом пробьет преграду и... напорется на твой пулемет. Следующая остановка у лифта с ловушкой. Подбери ее и приготовься к небольшой схватке. А она ждет тебя в зале цилиндри-

ческой формы с парящими в воздухе платформами. Для начала спрыгни вниз и уничтожь генераторы Доганов (они похожи на горящие коричневые термитники), а потом уже разберись и с Пупизами. Перед тем как покинуть зал, внимательно присмотрись к желтой дыре в стене, за ней (попасть туда можно с платформы) куча дорогих призов, боезапасы и аптечки. Полностью экипировавшись, вставай на центральный вентилятор и применяй парашют, не отпуская кнопку, покуда не поднимешься на самый верх, к выдающейся из стены плите.

Очередной коридор наполнен гадостями под названием Сферы смерти. Уйти от их огня очень просто, достаточно сделать шаг в сторону. Настоящие неприятности они приносят, когда нападают в большом количестве. В большом помещении, охраняемом двумя Доганами, подбери по углам призы и открой дверь, выстрелив в центральный голубой шарик. Далее будь осторожен: коридор охраняется двумя автоматическими пулеметными турелями, «снять» их можно только прицельным выстрелом. Следующий зал населен неприятными существами, напоминающими Hornet Reaper`ов. Здесь их кличут коротко — Биф. Победить их твоим примитивным оружием довольно сложно, тут хитростью брать придется. Закутайся в плащ-невидимку и... Два способа: снайперской винтовкой попади в пояс Бифа в тот момент, когда там откроется глаз, или беги со всех ног на другую сторону и там подбирай с земли суперпулемет. Им-то уже можно покрошить огромных тварей. Перебив двух монстров, поднимись на возвышение и активизируй выстрелом голубой шарик в стене — он откроет ранее заклиненную дверь под лестницей. Почувствовав в тебе стоящего противника, вражеская армия хорошо укрепилась, путь будет перегорожен Сферами и турелями, так что чаще смотри наверх.

Когда попадешь в большой зал с прозрачными стенами, сразу отстрели турель под лестницей, а потом займись включением большого вентилятора. Для этого ты должен отыскать и подстрелить все голубые шарики в зале, их там штук шесть. Некоторые видны только с самого верха, другие можно разглядеть и снизу. Струи теплого воздуха поднимут парашют и тебя вместе с ним на самый верх к посадочной площадке. Все значимые места здесь закрыты прочным бронебойным стеклом, так что придется постараться. Подбери ракеты для мортиры (снаряды респаунятся после стрельбы) и постарайся с первого раза навесом попасть в центр желтой «палатки». Куда летит твой снаряд, можно увидеть в маленьком окошке справа. Разбив по очереди три-четыре стеклянных здания, проникни в очередной коридор и приготовься к скорой встрече с боссом уровня, т.е. сохранись и приготовь большую пушку. Сначала нападут летающие средства (двух Боганов пока не трогай), отстреляться от них можно, попав в голубые шарики. Вот тут начинается страх и ужас — гигантские механические щупальца будут постоянно поливать тебя синим огнем, Боганы решат отомстить за погибших товарищей, Сферы подоспеют. Не знаю, как ты выживешь, ведь все это время надо еще и в босса стрелять, точнее, во все те же голубые шарики (их каждый раз все больше). В конце, когда все защитные барьеры будут пробиты, ты встретишься с самим Пилотом. Он как воин ничего не стоит. По сравнению с боевой машиной — полный ноль.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ - WITNESS AN INFERNO

Враги: Bif, Coneheads, Dogan Boy, Poopies, Samsites

Босс: ***Энергетический шар***

Оружие: джетпак, пистолеты, дробовик, Узи

В этот раз ты будешь управлять сумасшедшим произведением доктора — шестиногой собакой Максом. Одна из достопримечательностей этого мутагенного животного — четыре руки, в которых можно одновременно держать четыре предмета вооружения.

Для начала тебе придется пробраться на базу пришельцев на маленькой десантной ракете. Стрелять в этот раз не будут, но навстречу полетит столько метеоритов, больших и маленьких, что жизнь сахаром не покажется. Надеюсь, ты справишься с этой проблемкой с первого раза, поэтому продолжаю. Проникнув через большие ворота в узкий коридор, постарайся избежать прямого попадания лазерных турелей, а лучше выстрели первым. В конце туннеля ты встретишься с тремя Пупизами, после короткой схватки не забудь подобрать новое оружие. Продолжай двигаться вперед по коридорам до тех пор, пока не попадешь в большой зал с призами, «аптечками» и злобным Бифом. Разговаривать с ним желательно при помощи дробовика, так он быстрее успокоится. Открыв дверь с зеленым ободком, при-

готовься к тому, что будешь мгновенно атакован двумя ракетными установками. В дальнейшем, продвигаясь по туннелю, заранее отстреливай красные мигалки сирены. Кстати, турели не могут поворачиваться на 180 градусов, поэтому один из способов борьбы с ними — быстро пробежать и спокойно отстрелить сзади.

Оказавшись в помещении с большим голубым кругом, подбери Узи и пробей в толстом стекле выход. Не буду повторять инструкции насчет сирен, врагов и турелей — сам знаешь, что делать. Сразу перейду к тому моменту, когда ты выйдешь на открытое пространство с тремя бункерами, в которых прячутся соответственно три генератора Пупизов. Избегая огненных шаров солдатиков, первым делом нейтрализуй Мам, а потом добивай сынков. Выход, как всегда, за большими железными воротами. Чем хорош зал, так это огромным арсеналом, предоставляемым тебе на выбор. Сейчас я приступаю к описанию первой сложной ситуации, а всего их будет четыре штуки за всю игру. Когда прорвешься с боем в зал с тремя дверями и оранжевой крышей, найди глазами бензоколонку и сохранись. Тебе предстоит совершить ряд перелетов под перекрестным огнем турелей. Стоит тебе подняться к потолку, как створки разомкнутся и ты попадешь на следующий этаж. Там и произойдет встреча с выше обозначенным врагом, причем подняться еще на один уровень не удастся до тех пор, пока все турели не замолчат. И это все с беспрерывным полетом вверх-вниз, а горючее-то не вечно. Минут двадцать на прохождение точно уйдет, а может, и все сорок. На крыше тебя уже ждут два Бифа в полной готовности, попробуй перед боем подзарядиться аккумулятором. Повторяй все действия для перелета еще на три этажа и сохраняйся, скоро начнется настоящий бой с кучей Пупизов и несколькими Бифами.

Вот тебе медаль за победу на грудь и еще один прыщик — полеты за бензоколонкой на больших платформах, и все это под пристальным вниманием нескольких Доганов. Если смог выдержать пытку джетпаком, приготовься ко второму на сегодня боссу. Ты будешь представлен помощнику Императора, воплотившегося в энергетический шарик. Способов уничтожить его не так уж и много: можно снизу отстрелить все шесть наростов на теле у сферы, а потом расстрелять оболочку — короче, сплошное крошилово и ничего более. А можно и взлететь на джетпаке на самый верх и подобрать несколько Узи, там, занимая более выгодную позицию, совершить все, что описано выше. Враг так себе — ничего особенного, много света из ничего. Концовочка, правда, немного неожиданная...

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ - WHAT IS BFB?

Враги: Bif, Dogan Boy, Poopsies

Босс: ***BFB***

Оружие: все, чем может пользоваться доктор Хокинс

Путешествие в роли профессора ты начнешь на мостике космического корабля под названием «Джим Дэнди». Робот быстро перенесет тебя на тренировочную площадку — на кухню. Подбери все предметы, лежащие на полках, в холодильнике, и внимательно прочитай список оружия для Хокинса. Теперь ты готов — выходи в большой свет.

В зале с тремя дверями выбери белые ступеньки и забегай в туалет. Там справь, извините за конкретику, большую нужду, сопровождаемую неприличными звуками. Как результат теракта, ты получишь в свое владение трубки и сушилку для рук, которые легким движением руки превращаются в сдувалку листьев. Возвращайся к развилке и на этот раз входи на мостик, там найди изоляционную ленту, ибо без нее дальше никуда. А теперь в сад, это зеленые ступеньки. Сохранись — предстоит большая драка. Тостер сейчас не имеет смысла доставать, а больших Доганов тебе придется сдувать при помощи только что сделанного прибора. Цель — подкатить живые комочки к гигантскому растению под названием Кермит, что в конце коридора. Оно-то и поглотит настырных инопланетян. В качестве благодарности за обед Кермит даст окунуть тостер в мутагенную жидкость. Теперь в твоих руках довольно мощное оружие — атомный тостер; совмести его с буханкой хлеба, и всем наступит неминуемый конец.

Воспользовавшись лифтом, ты попадешь в цилиндрический зал с какими-то трубами и перекладинами. В воду даже и не пытайся прыгать: убьет напряжением за минуту! Придется соскочить со сваи на изогнутую трубу. С нее переберись на другую сваю, что упирается в центральный столб. Там и обнаружена течь. Заклей ее при помощи изоленты, а потом спускайся на

пол, там ничего уже не грозит. Подбирай провод и совмещай его с обрезками трубы, результат — складная лестница. Применив такую на квадратике с красной буквой X, ты заберешься на самый верх к переходу. А дальше — бесконечные прыжки по ржавым сваям над пропастью и прочие аркадные прелести с лестницами и обрывами. Продолжаться все это будет зала четыре. Концом путешествия назову белый лифт.

В зале ты услышишь злобное рычание, непонятные голоса, но не стреляй понапрасну: врагов тут нет, это для нагнетания атмосферы шумы добавлены. Твоя первая задача — подобрать в кабинете круглый аквариум с золотой рыбкой. Затем шагай обратно в зал, там посередине в полу увидишь треснутую круглую решетку. Примени на ней аквариум и... начни новое путешествие по лабиринтам канализации. Лабиринт сам по себе не очень сложный. Стоит увидеть большую рыбу с зубами — поворачивай в другую сторону, так как там ничего не светит. От тебя требуется найти большую зеленую кнопку, открывающую створки ворот. А за ними столько Пупиесов попряталось, что всех точно не перебьешь, лучше беги со всех ног к лифту и оставь рычащую толпу далеко внизу. Сохранись: предстоит беготня на время. В новом помещении спрячься за ящиками и приготовь к использованию пустой аквариум. Затем нажми огромную красную кнопку-рубильник на стене. Это откроет шлюз в открытый космос, моментально все предметы в зале засосет в эту дырку, тебя же поволочет по полу. Как можно быстрее надевай аквариум на голову и соединяй изоленту с подобранным магнитом — получишь магнитные ботинки для хождения по обшивке корабля. Спокойно выходи в открытый космос и, уклоняясь от артиллерийских залпов, передвигайся к противоположную сторону. Очередной босс. Тебе предстоит Великое Состязание Умов. Местный Умник, обладатель двух мозгов в одной голове, решил наехать всей своей нищенской крутостью на нашего профессора. Не тут-то было. Сперва сделай несколько залпов из атомного тостера, тогда БФБ включит голубую защиту. Настало время бойни. Активизируй лазер при помощи двух огромных рубильников, а потом жди, когда Умник будет примерно посередине зала. Настал момент жать на красную кнопку. Дважды провернув эту операцию, добей инопланетянина при помощи тостера.

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ - THE SECRET OF SHWANG

Враги: Bif, Coneheads, Dogan Boy, Poopies, Samsites, Grunt Ultra Dogan Boy

*Босс: **Шванг***

Оружие: щит, резиновые пули и т.д.

Путь Курта. Сначала подними с земли щит для снайпера и сразу включай его, потому что где-то рядом бродят три злобных Бифа. Целься в глаза на ремне — и выйдешь из схватки победителем. Довершить начатое можно и большим пулеметом. А потом разбивай стеклянную дверь и прыгай в длинный коридор, уходящий практически отвесно вниз. В конце отстрели голову ультра-Догану и сохраняйся: здесь пазлы начинаются, со стрельбой и прыжками.

Активизируй выстрелом центральный вентилятор и поднимайся на парашюте на небольшое кольцо. С него подойди к висящим в воздухе голубым шарикам. Если выстрелишь в такой, то над сферой моментально появится, всего на мгновение, площадка, с помощью которой можно перебраться на второй вентилятор. Когда запрыгнешь на третью площадку, не забудь выстрелить в голубой шарик под вентилятором. Проверни операцию еще раз. Третий вентилятор отличается небольшой коварностью. Первым шариком, по которому надо стрелять, будет второй по счету, потом первый, а уж потом третий, иначе пол под тобой провалится. Думаю, это не так сложно, нужна практика и еще раз практика.

В очередном, тысячном по счету зале убей двух Бифов и посмотри с края возвышения вниз. Есть две возможности: а) набрать призов и потерять здоровье, для чего надо просто спланировать вниз, б) продолжить путь, но с полной энергией. Для этого спрыгни на угловой оранжевый вентилятор, а оттуда на параплане — в дырку. Пройдя коридор и развилку с тремя дверями, ты попадешь в актовый зал. Враги пока не мешают, только с интересом наблюдают за твоими бестолковыми прыжками. Развлеки их, сплясав пародию на народный танец Доганов (следуй за лучами прожектора). Разгоряченные спиртными напитками и танцами, монстры ринутся на сцену качать исполнителя. Не давай им приблизиться. Так что лучше будет убежать со сцены в открывшийся проход, ведущий на арену с тремя бункерами. Помнишь, что с ними делать?

В круглой комнатке отстрели парочку голов нагло прущим на тебя Бифам и прокатись на горячих потоках воздуха в секретную комнатку над жерлом. Не пожалеешь. Шагаем дальше, через коридоры и многочисленные вентиляторы к обрыву. Мост разведен, поэтому просто так пересечь пропасть не удастся. Сделаем хитрее: прыгни к коричневым пузырькам воздуха, что поднимаются столбом справа и слева (подберешь резиновые пули), а затем сверху спланируй в боковые туннели. Из правого можно прицельным выстрелом сбить генератор на противоположной стороне и нескольких Пупизов. Затем наступит очередь резиновых пуль: видишь на противоположной стене сиреневую мишень? Вот туда и целься. Такая же есть и слева от центрального входа. Нажав аккуратно две кнопки, ты сведешь воедино площадки моста и попадешь на другой берег во владения Шванга. Битва с ним будет долгая и сложная, оттого что постоянно придется пользоваться снайперской винтовкой. Первая стадия: попади три раза Швангу в очки (сделать это будет удобнее, когда монстр остановится). Стадия вторая: стреляй боссу в левую руку, ту, что держит бедного Макса. Когда ошеломленный от боли Шванг отпустит шестиногого пса, можешь расслабиться и добить огромного упыря любым понравившимся оружием.

ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ – MORE SHWANG

Враги: Bif, Coneheads, Dogan Boy, Poopies, Samsites, Grunt Ultra Dogan Boy

*Босс: **Робопес***

Оружие: ранее имеющееся + самонаводящиеся ракеты и лучемет

Надеюсь, возвращение домой не было очень сложным: нынче космос донельзя загажен всяческими обломками, метеоритами – ни пройти, ни пролететь. Вернувшись на «Джим Дэнди», ты узнаешь, что профессор исчез, а родной корабли захвачен инопланетянами и летит в неизвестном направлении. С этим придется что-то делать...

Подбери парочку пистолетов, что лежат у стены, и приготовься к маневрированию: тебе придется проявить все чудеса акробатики и не попасть на белые лучи, что мелькают у пола. Облегчить задачу можно, «убив» четыре терминала по бокам зала, после этого прыгай в открывшуюся в полу решетку и пробирайся в самый низ помещения через многочисленные преграды и люки. Враги здесь однотипные – огненные черепа из первого «Дума». От них не скрыться, да и отстреляться практически невозможно, так что ищи аптечки. В библиотеке тебе вообще придется несладко: козявки налетят со всех сторон, к ним позже присоединяться Пупизы и прочие монстры. Хорошо хоть с оружием не обидят, тут много всякого разложено. Через пару минут огня и крови ты попадешь в лабораторию по выращиванию личинок. Пробегись за зелеными колбами, там в постамент одной пробирки будет вделан пульт. Нажатие кнопки повысит давление внутри банок, и они взорвутся к чертовой матери, заодно и лифт на второй этаж включится. И так три раза, несмотря на беспрерывный огонь летающих роботов и Пупизов. Нелегкая работа – уничтожать личинки, что ни говори. Наверху попробуй отыскать решетку, охраняемую зелеными Вонючками. За ней несколько километров переходов с горящими головами и прочие прелести жизни.

Теперь будь внимателен! Найди помещение с большим количеством ящиков и постоянно генерирующихся Пупизов. Нашел? Пролетая, подбери парочку мини-ганов и, не теряя времени, беги направо. Там вскарабкивайся на ящики и в темноте попробуй заметить вентиляционную решетку. Выбив ее, быстрее прыгай, чтоб здоровья не терять лишнего. Пройдя по круговому коридору, ты окажешься в аналогичном складе. Опять, не обращая внимания на солдат, спрыгни вниз и посмотри на центральный столб – там должна быть трещина. Если есть трещина, значит, можно все взорвать. Так и сделаем. Спрыгнув в уходящую вниз шахту, не обращай внимания на призы, а попробуй вместо этого приземлиться на балки, что торчат из стен, иначе расшибешься в лепешку на дне. Но это не конец несчастий, выпавших на твою голову. В конце туннеля тебе придется полетать за убегающей бензоколонкой, которая должна в итоге привести собаку к трубе с красным ободком. Это и есть выход. Настало время встречи с боссом уровня – механической собакой о четырех ногах, но огромного роста. Победу определяют количество одновременного стреляющего оружия и оборона аптечного ларька с постоянно респаунящейся батареей. Постарайся не подпускать противника к живому источнику, а то так можно до бесконечности гоняться друг за другом.

ШЕСТОЙ УРОВЕНЬ - DR. HAWKINS AND... MR. HYDE

Враги: БФБ, Пупсисы

*Босс: **BFB***

Оружие все то же + мутагенная жидкость

На этот раз выживший телом Умник совсем выжил из ума. Он решил уничтожить корабль профессора, заминировав все вокруг. Естественно, доктор Хокинс не мог пройти мимо факта, что его детище будет вот-вот уничтожено, и отправился на поиски злодея, заодно стараясь разминировать «Джима Дэнди». Я не буду подробно останавливаться на каждой бомбе в отдельности, расскажу лишь о главных их свойствах и способах скорейшего уничтожения.

Во-первых, задания на время, но его предостаточно (кроме последней бомбы) и проблема состоит не в этом. Во-вторых, процесс распутывания головоломки придется пройти целых четыре раза, но можно найти способ полегче (не бегать, искать нужный провод с нужной кнопкой и лампочкой). Например, Save & Load. Кнопок-триггеров не больше шести, т.е. можно сохраниться перед разминированием, а потом методом тыка нажимать на кнопки. Действенная штука, и времени отнимает ровно в четыре раза меньше.

Теперь о боссе. Мозговых дел мастер инопланетного происхождения будет крайне удивлен, увидев тебя живым и не разобранным на запчасти. Он даже похвалит твой маленький разум, но потом заявит, что не потерпит конкуренции, и сразу начнется бой. Тут не оплошай: быстро спускайся по ящикам на первый этаж и оббеги самую высокую груду коробок. За одной из них ты увидишь пробирку с мутагеном. Подбери ее и выпей у того места, где, как тебе кажется, есть возможность забраться на гору. Едва твое тело прекратит меняться, запрыгивай на груду ящиков и со всего духу лети на самый верх. Как только защищенный фиолетовым полем Умник приблизится, прыгай на него (не бей, а просто прыгай). В случае удачного попадания БФБ получит пару хороших ударов по мозгам. После такой процедуры защитное поле заметно ослабнет. Повтори попытку еще два раза, тогда инопланетянин вконец измотается. Остается закончить начатое при помощи атомного тостера и прочих замечательных изобретений.

СЕДЬМОЙ УРОВЕНЬ - JANITORIAL DUTIES

Враги: Bif, Coneheads, Dogan Boy, Poopies, Samsites, Grunt, Ultra Dogan, Shwang's ship, Inviso Grunt

*Босс: **Шванг***

Оружие все то же

Курт начнет миссию в алиеновском городе под названием Свизл Фирма. Гигантский корабль под управлением недобитого Шванга тут же начнет атаковать бедного человека изо всех бортовых орудий. Не теряя времени и здоровья, беги со всех ног хоть куда-нибудь. Желательно — к двери на противоположной стороне подвесной улицы. В коридоре, как и в зале, ничего хорошего тебя тоже не ждет, ведь ты в самом сердце межгалактической базы врага. Тут и турели лазерные на каждом шагу, и зеленоголовые роботы бегают. Перебив всех (а иначе не продвинешься вперед), заходи в относительно спокойный зал со стеклянным кое-где полом, подбери связку гранат и взорви прозрачные защитные кожухи. Спрыгнув в дыру, ты станешь счастливым обладателем взорванной пушки и парочки снарядов для мортиры. Учти, что любое падение в подвал будет сопровождаться появление парочки зеленоголовых наверху. Но это не проблема, с ними прекрасно ладит снайперская винтовка. Примени найденную мортиру на правом решетчатом ограждении (закинь ее сверху). Разбившееся стекло позволит тебе дотронуться до голубого шарика (кстати, такой же висит и в противоположной решетке). Дело за малым: спрыгнуть опять вниз в подвал и в открывшемся только что проеме достать резиновые пули. Перебив роботов, наверху встань на торчащий из пола выступ белого цвета. Отсюда тебе придется попасть в такую же кнопку, которая расположена над центральной решеткой. Путь открыт (если не догадался, то он в подвале).

Судя по огромным вентиляторам, ты оказался в центральном воздухоразделе. Почему-то большая часть приборов не работает. Значит, надо их включить. А произойдет это только в том случае, если ты подстрелишь все голубые шарики, прыгающие по домнам. Не так это просто, если учесть, что со всех сторон стреляют турели и монстры... В качестве награды за восстановленное воздухоснабжение можешь подобрать несколько призов в каждой из домен. А теперь

беги к заработавшему вентилятору и на параплане взлетай наверх. Здесь расположена обсерватория инопланетных астрологов: посреди комнаты гигантский телескоп и ничего больше. Выход, скорее всего, откроется сразу после уничтожения агрегата. Подбери два вида оружия — мортиру и гранатомет. Первым делом сбей защитную оболочку на голубом шаре и отстрели прыгающий шарик. Это позволит тебе перейти к следующей стадии разрушения. А она такова: в трубу надо забросить снаряд из мортиры (это уже в другой части телескопа), вылетевший шарик тоже следует застрелить. Осталась еще парочка, их можно заметить с арки. Створки ворот любезно распахнутся и пригласят тебя на выход.

Скоро босс, но до него еще надо добежать. Для этого выходи наружу и опять пускайся наутек от преследующего корабля. На этот раз шквальный огонь порушит большую часть пути и тебе придется планировать, лететь, прыгать. Нелегкая работа, даже для супергероя. Опущу ненужные описания коридоров с Доганами, красными Сферами и турелями. Предположим, что ты добрался до центрального космодрома и полностью готов к схватке с сильным врагом. Видишь два ангара по бокам? В них хранятся все нужные тебе боеприпасы и виды защит. Поторопись, потому что через мгновение их уже не будет — снесет взрывной волной. Правило первое: все время используй щит при снайперской стрельбе, только так ты сможешь выжить. За ним следует второе правило: все время двигайся! Уничтожить корабль не выйдет, а вот лишить его основных механизмов тебе под силу: для этого прицельным огнем сбей с него все желтые шарики. Легко на словах? Посмотрим, как это будет на деле.

ВОСЬМОЙ УРОВЕНЬ - XEONIC - THE LAZARUS EFFECT

Враги: Bif, Coneheads, Dogan Boy, Poopies, Samsites, Grunt, Ultra Dogan, Shwang's ship, Inviso Grunt, Ultimate Doomsday Device

Босс: ***Шванг в инвалидном кресле***

Оружие: атомный джетпак, лучеметы, самонаводящиеся ракеты

Миссия жизненно важна для матушки-Земли: злобные инопланетяне выдвинули, наконец, свое козырное оружие — Doomsday Device, способный в мгновение ока развеять планету по всей Галактике. Конечно, до запуска осталось совсем немного... Тут работенка для настоящего сумасшедшего, но доктор сейчас не может отлучиться от компьютера, поэтому посылают в бой Макса.

Оказавшись на центральной улице города, не зевай, потому что со всех сторон налетят злобные твари и начнут плевать в тебя всякой гадостью. Тут есть шанс выжить, постоянно меняя место дислокации. Вход на нижний уровень города (по-нашему — в подвалы) хорошо спрятан за серыми стальными ящиками, перекрывающими вход в здание. Пробравшись через вентиляционную шахту и заслон из вооруженных до зубов Бифов, ты окажешься перед дверью с четырьмя клешнями, постоянно плюющимися огнем и электрическими молниями. Даже не пытайся разломать дверь, только себе жизнь попортишь, тут надо попадать точно в манипуляторы. Проломив телом дверь, ты попадешь в странный зал с мониторами, кривыми столбами и прочими абстракционистскими штучками. Выйти из комнаты удастся в том случае, если все, что можно уничтожить в комнате, будет рассыпано по полу в виде щепок. Другой зал менее «кровожаден» по своей сути: посередине огромного помещения стоит столб с кучей проводов и тремя мониторами на 1000 дюймов в поперечнике. Засеки небольшую платформу с синим ободком и при ее помощи постарайся попасть на этот центральный Обелиск памяти Науки. Все было бы просто, но кишащие вокруг роботы все время отвлекают от работы, на них и патронов-то не напасешься. Вторая платформа — красного цвета, с нее тебе придется успеть отстрелить цветные изоляторы, которыми провода крепятся к потолку. С противоположной зеленой платформы ты должен закончить начатое дело. Когда последний проводок будет перерублен, махина всей своей тяжестью рухнет вниз и пробьет пол. Тебе сейчас предстоит лезть в дырку, но будь внимателен: просто падать не стоит, ты должен зацепиться за торчащую из стены сваю, а оттуда по антенне пробраться в туннель.

Следующее помещение похоже на ангар, истину моих слов подтвердят три огромных звездолета, постоянно стреляющих по незваным посетителям вроде тебя. Здесь главное — мобильность, нельзя останавливаться ни на секунду. Еще надо успеть показать пришельцам, кто

тут главный. Делается это четырьмя мини-ганами. Прилетит четвертый корабль, но он не будет стрелять, а предпочтет высадить небольшой десант. Чтобы открыть заклинившую дверь и покинуть бойню, тебе придется запрыгнуть в раскрытую пасть транспортера и пробраться в носовую часть, к пульту управления. Цель — красная кнопка.

Еще одна сложная ситуация, номер три. Громада электростанции перед тобой, вершина ее теряется в высоте, только красные лампочки изредка мерцают на длинных усах по краям башни. Подбери джетпак и приготовься лезть на самый верх. Сперва поднимись на приступочек, что расположен напротив входа, с него попробуй перелететь на правый выступ, и так далее: по газовым конфоркам, по выдвижным панелям, все выше и выше. До тех пор, пока не окажешься на втором ярусе «игл-антенн». Твоя задача: перелетая с одной на другую, обломать по очереди каждую, только тогда включится последний ряд выдвижных панелей, с которых, в свою очередь, ты доберешься до выхода (связки толстых кабелей). Последний вытянутый зал переполнен летающими роботами и Сферами смерти. Не обращая на них внимания, спланируй вниз и пробеги до противоположной стены. Там вскарабкайся на стену и с нее перелети на длинное кольцо голубых огней. А там рукой подать до выхода. Займет это, при условии бесконечного сэйва-лоада и приличного навыка в управлении джетпаком, минут сорок.

Последняя встреча Макса и Шванга. После крушения звездолета главнокомандующий инопланетных войск находится в весьма плачевном состоянии — на инвалидной коляске и с перебинтованными конечностями. Придется добить беднягу, чтобы не мучался больше. К тому же он запустил счетчик запуска большой ракеты, нацеленной на Землю. Такие долго не живут. Подбирай максимум оружия и стреляй прямой наводкой в инвалида, чтоб ему пусто было. Я закончил свое благородное дело за одну секунду до взрыва — повезло...

А можно использовать и встроенную в стену лазерную установку.

ДЕВЯТЫЙ УРОВЕНЬ - ALL HEROES

Враги: Birdbrains, Coneheads, Dogan Boys, Generator, Poopsies, Hosers

Босса нет

Оружие: как обычно, тостер и хлебушек

В первом зале с телефонной будкой ты получишь (выдумаешь) задание: собрать три предмета для создания ракеты. Находятся эти артефакты за сотни километров отсюда, так что придется побегать. Сначала идем в дверь, что ведет вниз, точнее, в лабиринт. Пройти его надо, так что советую пользоваться правилом правой руки, т.е. идти все время по правой стенке (нажимать большие кнопки необязательно, если, конечно, не хочешь открыть секретную комнатку). В зале, завершающем лабиринт, ты должен подобрать первую деталь и зайти в голубой телепортатор, который перенесет тебя обратно в переговорный пункт. Стой! Никуда не иди, тебе нужно просто повернуться и зайти в соседний телепортатор. Очередной лабиринт, но теперь уже парящий в воздухе. Ходить по нему придется, используя лестницу. Совет: внимательно посмотри на выход и от него мысленно построй путь до самого низа, времени сэкономишь много. Преодолев сей нетрудный пазл, приготовься к задачке покруче. По стене, словно мужичек из DIG'а, бегает маленький Конехед. Твоя цель — привести его живым к мясорубке внизу. Делается это так: вышел такой монстрик из ниши — сразу жми на левую голубую кнопку. Открывшийся люк позволит Конехеду упасть на этаж ниже. Не теряя времени, беги к правой пластине. Внимание! Позволь монстру дойти до стены, повернуть обратно, и только тогда жми на последнюю пластину, иначе все пропадет: Конехед уйдет, а на подмогу ему выбежит парочка Пупизов. Если все прошло удачно и цилиндр наполнился до конца, в правой стене откроется очередной телепортатор.

Новый зал не принесет облегчения, его проще пробежать на большой скорости, промчаться по всем трем этажам. Единственное условие — запустить телепортатор, а делается это нажатием белой кнопки, что скрыта под пыхтящим генератором. Быстрее на выход! Следующая гадость тестирует твою скорость. На платформе с тремя «языками» ты увидишь круг из бегающих лампочек. Нажимая большие кнопки на боковых ответвлениях, тебе придется остановить огоньки на синих фонариках. После этого запрыгивай на плавающий лифт и подбирай вторую часть двигателя. Дальше — хуже. В этот раз тебе не избежать прыжков по лазерной тропинке, имеющей обыкновение исчезать под ногами. Хорошо хоть ниши по бокам спасают от постоянного прова-

ливания в пропасть. Если не считать бесконечных стычек, морей зеленой крови и длинных переходов, будет все просто. Поясню только способ решения последней загадки с кнопками. Подойди к большой желтой кнопке, помеченной стрелкой, и повернись лицом к двери. Наступив на плиту, ты увидишь, как на потолке на одну секунду засветится схема красных лампочек. Твоя задача — повторить ее с кнопками на полу. Сделав это, ты станешь счастливым обладателем двигателя для ракеты. Осталось найти корпус. Как нельзя лучше для этого дела подойдет телефонная будка. Вытравив оттуда трех Хозеров при помощи лепешек, готовься к старту. Место путешествия — Императорский дворец.

ФИНАЛ - ZIZZY BALLOOBA

Перед началом штурма дворца определись, кем ты будешь сегодня управлять. В принципе, в драке участвуют все, но кто-то должен быть лидером. Если выбрал Курта, то попасть во дворец ты сможешь при помощи парашюта и вентилятора, что справа от входа. Если профессора, то пользуйся исключительно лестницей. А Макс предпочтет войти через дверь.

Во дворце, расстреляв охрану, найди тронный зал и большую летающую жабу с трезубцем — это и есть Великий Император Вселенной.

Убить его — все равно что вылечить простуду за десять минут. Перед боем подбери все оружие у стен, а потом начинай методично лишать рептилио-пресмыкающееся жизни. В какой-то момент мерзкая жаба засосет тебя в себя. Тут не плошай: сначала отстрели кишки, извините за подробности, потом забрось мортирой снаряд (лепешку) в легкие. С первого раза, скорее всего, все не получится, но попыток дается несколько. Затем надо уничтожить глаза, и, наконец, мозг с двумя бегающими голубыми шариками. Проблем много: босс слишком живуч, еще периодически гипнотизирует. В общем, не до скуки. Наслаждайся, Герой Галактики! Родина тебя забудет.

КУРТ ХЕКТИК И ЕГО ОРУЖИЕ

Несмотря на свою героическую внешность, Курт никогда не хотел чем-то выделяться среди других людей, кого-то спасать от кого бы то ни было. Все, что ему нужно было от этой жизни, — это работать скромным уборщиком, протирать пыль в государственных учреждениях и отдирать жвачки от паркета. Но судьба распорядилась иначе: несколько недель назад Курт попал по распределению в лабораторию доктора Хокинса. И надо же было такому случиться, что изобретение боевого военного костюма совпало с вторжением инопланетной заразы в лице гадов ползающих, прыгающих и кусающихся. Как говорилось в известном фильме, «У меня есть ... (оружие), мне нужно (нужен) только ... (герой)». Вдруг на глаза доктору попадается уборщик, пока ни о чем не подозревающий. Вот так в оборот попадают совсем обычные люди, закручивает их проблема и не отпускает до самой смерти. В общем, стал Курт Хектик Героем Вселенной.

Для борьбы с вражиной профессор снабдил Курта несколькими видами оружия. Их можно поделить на две большие группы: для прицельной стрельбы и ручное.

Оружие прицельной стрельбы

Bouncing Bullet

Заряды как таковые не приносят врагу вреда: максимум, на что они способны, это свалить маленькую гадость с ног и оглушить на пару секунд. Их предназначение совсем другое — нажимать кнопки, расположенные дальше расстояния вытянутой руки. Достаточно забросить снаряд в требуемое место, как он, срикошетив, будет метаться по всей комнате минуты две. Особенно важно иметь сие оружие на уровне четвертом и седьмом.

Homing Bullet

Штука помощнее резины. За одно попадание «снимает» 40 единиц здоровья. Не так много, но это компенсируется способностью снарядов попадать даже в ту цель, которая недостаточно хорошо видна или быстро двигается. Горючего в ракете достаточно, чтобы гоняться за целью с минуту, но, к сожалению, мелкие враги (Сферы смерти) имеют большой шанс увернуться от нее.

Sniper Bullet

Входит в стандартный набор для начинающих спасателей Земли и сильно облегчает прохождение. Еще ее называют грозой пулеметных турелей и любой живности. Исходя из того, что боезапас бесконечен, снайперская винтовка становится основным оружием для уничтожения противника. Конечно, сначала пристреляться надо, чтобы овладеть инструментом, но тренировок будет предостаточно. Пробивная сила равна двадцати пяти единицам, но значительно увеличивается при попадании в голову.

Sniper Grenade

Лучшее приспособление для выноса всех встречающихся врагов. Стреляет на любое расстояние, сила взрыва варьируется от десяти до ста единиц и зависит от расстояния. Единственный минус — это не всегда ожидаемый результат попадания. Дело в том, что гранаты летят по нелепой траектории, часто изменяемой (видимо, из-за ветра). Советую пользоваться для уничтожения больших и плотных групп врага на большой дистанции от тебя.

Sniper Mortar

Мортира по принципу действия немного похожа на гранатомет, но обладает большей убойной силой. Дальность расстояния зависит от угла ствола, что мешает иногда точно попасть в цель, потому что выше голову задрать тяжело. Из-за сильного рикошетного свойства лучше в небольших закрытых помещениях этим оружием не пользоваться, так можно и себе нечаянно голову оторвать. Сила взрыва равна 120 поинтам, но потихоньку снижается при увеличении расстояния выстрела.

Оружие ручного пользования

Курт кроме своей встроенной пушки еще может использовать несколько предметов: гранаты ручные, маскировочный плащ, ловушку и несколько пулеметов. Теперь по порядку.

Black Hole Bomb

Великолепное оружие! Пожалуй, самое мощное в игре, несмотря на то, что не наносит видимого физического урона. Ее действие фатально для любого существа или предмета. Не стоит и говорить, что эта бомба на каждом шагу не встречается, но нашедший ее будет победителем. Принцип действия аналогичен Черной Дыре в космосе, но радиус нашей игрушки куда меньше. Бросив эту малышку, отбеги назад, потому что любой объект, оказавшийся в радиусе действия, будет мгновенно засосан в дыру. Удобна бомба для использования на первом уровне против босса. Позже расскажу, как именно. В общем, береги ее, как дитятю, и не выпускай из рук без особой на то надобности.

Chain Gun

Наручный пулемет, который всегда носится с собой, патроны в нем бесконечны, поэтому бегать по всему уровню за боеприпасами не придется. Уравновешивает это выгодное свойство маленькая пробивная сила. Лучшей тактикой использования можно назвать бегание вокруг врага и нашпиговывание его свинцом. Против мелких созданий подойдет, а вот с крупными лучше с этой игрушкой на узкой дорожке не встречаться.

Grenades

Гранаты с красным окошком встречаются практически на каждом шагу, идеальным их использованием можно считать уничтожение врагов, идущих плечом к плечу. Конечно, для этого понадобится время: пока чеку вытащишь, пока размахнешься, потом еще пара секунд до взрыва — в общем, применяй, когда противник далеко от твоего тела.

Laser Chain Gun

Вместо патронов использует лазер и обладает хорошей мощностью, поэтому рекомендуется приберечь этот пулемет на финальную встречу с боссом уровня или для большой кучи врагов. Боеприпасы встречаются редко, так что надо стрелять одиночными выстрелами и попадать точно.

Super Chain Gun

Данный вид оружия — это родитель ручного пулемета, посему более скорострельный, мощный, да и патронов кушает очень много. Другими словами, одноразового использования: один раз использовав всю пулеметную ленту, можешь выбрасывать его. При прямом попадании наносит врагу пятьдесят единиц урона в секунду. Неплохо, да?

Cloak

См. инструкцию к аналоговому приспособлению шапки-невидимки. Разница между ними одна: пока шапку не повернешь, будешь невидим для чужого глаза (почти невидим), а вот с плащом труднее — он сам выключается через пятнадцать-двадцать секунд. Идеальное средство для прохода под пулеметными турелями, годится и в больших залах с лицами неземной национальности. Заметить тебя могут в двух случаях: если столкнешься с врагом (на ногу наступишь) или по вспышкам выстрелов, так что если хочешь быть здоров, не стреляй лишний раз.

Dummy Decoy

Надувное чучело, издали напоминающее Курта. После активизирования кукла медленно дефилирует по комнатам, привлекая внимание всех монстров в округе, и не найдется такого врага, который бы отказался выпустить в нее парочку зарядов. Пользуйся этим, когда жизненная энергия практически на нуле, а противник все прибывает и прибывает, это даст тебе еще один шанс отомстить за Землю.

Sniper Shield

Еще одно приспособление для продления жизни. Может быть использована только в режиме снайперской стрельбы. Несколько стальных полос, подобно диафрагме, сжимаются и предохраняют тебя от попадания пуль во время прицельной стрельбы. К сожалению, сильно уменьшается поле видимости, но разве это дороже жизни?

МАКС, ШЕСТИНОГИЙ ПЕС И ЕГО ОРУЖИЕ

Необычное создание появилось на свет благодаря гениальным мозгам профессора Хокинса и последним достижениям генной инженерии. Операция по выращиванию этого боевого индивида прошла вроде благополучно, но все же нескольких мелких недочетов избежать не удалось. Например, Макс жить не может без вонючей гавайской сигары, она у него вместо легких, также собака на всех нарывается, после чего отстреливает обидчику голову из четырех стволов сразу. Любит грязно ругаться, а во остальном все нормально.

Magnum

В игре существуют два вида пистолетов: уникальный экземпляр, именное оружие Макса с бесконечными патронами, и много других пистолетиков уже с конечным числом патронов. Их ты найдешь в любой комнате, так что скоро будешь просто выбрасывать, чтобы место не занимали в инвентаре. В обойме обычного пистолета — шестьдесят патронов, и каждый наносит по шесть единиц урона, так что с четырьмя пистолетами за раз сможешь снять двадцать четыре поинта.

Gatling Gun

По силе и скорострельности я могу сравнить мини-ган с двумя спаренными Узи, сила его равна восьмидесяти единицам, а веерный огонь позволяет «косить» противника толпами, рядами, кучками — как кому нравится. Представь себе, что будет, если ты вооружишься сразу четырьмя мини-ганами с пробивной мощностью 320 хитпоинтов в секунду. Могу поспорить, любой босс будет валяться у тебя в ногах и молить о пощаде еще до начала схватки.

Guided Rocket

Наткнешься ты на это смертоносное оружие всего лишь пару раз за игру, не больше. Но зато какое это оружие! Любой монстр против тебя, экипированного самонаводящимися игрушками, — просто ребенок в памперсе. Не скрыться ему за колонной, и спрятаться под пол нельзя. Всюду настигнет вражину суперракета моя. Вот такой маленький стишок о большой пушке. Ракета идеально приспособлена для уничтожения дальних целей вроде Сфер смерти и прочих летающих гадостей, упорно избегающих приближения.

Raygun

Ультрасовременное оружие с лихвой перекрывает пробивную мощь дробовика, миниган и тем более пистолета, но имеет небольшой недостаток — низкую скорострельность и убогую скорость полета луча. От такой атаки любой может увернуться, а вот если не смог, то пусть пеняет на себя. Встречается лучемет ближе к концу игры и хорошо помогает при отражении наездов больших боссов.

Shotgun

Любимое приспособление, могу поспорить, большей части игроков. Его ценят за приличную скорость, мощность. Ни один враг не устоит против парочки таких стволов, поливающих все свинцом и картечью. Неприятностей, связанных с дробовиком, всего две: очень мало патронов и мал радиус поражения. Почти в упор придется подойти к противнику для получения максимального результата.

Uzi

Узи — он и в Африке Узи: небольшой автоматический пулемет, предназначенный для мгновенного уничтожения противника на любом расстоянии и в любых количествах. Хотя убойная сила — всего четыре единицы в секунду, враг убегает от Макса, вооруженного четырьмя такими игрушками, быстрее зайца. И правильно делает, кстати.

Jetpack

Великолепнейшее устройство, позволяющее Максу летать, как птица. Единственная неприятность — это быстро заканчивающееся горючее. Его запасы можно пополнять из заправщика, обычно присутствующего в нужных местах. Существует и усовершенствованная версия джетпака — **Atomic Jetpack**, перезаряжать его не надо, потому что он изначально обладает двигателем на атомной энергии. Хотя и он вечно работать не может. Встречается только на последних уровнях.

ДОКТОР ХОКИНС И ЕГО ОРУЖИЕ

Естественно, дело не обошлось и без сумасшедшего ученого, постоянно изобретающего неработающие, взрывающиеся и бессмысленные предметы из всего, что под руку подвернется. Конечно, его вклад в науку нельзя умалить, он слишком велик, но всерьез воспринимать тоже не стоит. Методы борьбы у доктора тоже отличаются от способов Макса или Курта: на службе у ученого состоит само Знание, крушащее противника не хуже пулеметов и лазеров. Возглавляя тройку по старшинству и уму, профессор всегда находит необычные, мало того — интересные пути решения возникшей проблемы, периодически посылая на задание Макса и Курта. Правда, нельзя сказать, что доктор чурается марать руки в зеленой крови инопланетников: ты проведешь немало часов в компании с тронутым ученым.

Atomic toaster

Изготовляется из обычного тостера путем окунания его в мутагенную субстанцию растением по имени Кермит + Loaf (т.е. батон) = пулемет (или батономет). Слабенькая конструкция, но заряды бесконечны, отчего тостер с хлебом становится стандартным вооружением.

Atomic toaster + Baguette

бисквиты = самонаводящаяся ракетница.

Atomic toaster + Ladder

лестница изготовлена из провода и обрезков трубы = электрошок.

Atomic toaster + Pumpernickel

лепешки коричневого цвета = мортира.

Dirty towels

полотенца грязные + Sauce (соус) = коктейль Молотова (еще зажигалка нужна, чтобы бросить бутылку).

Hand dryer

сушилка для рук из туалета + Duct Tape (изолента) + Pipes (трубы) = взрывчатка, есть еще вариант: соус и зажигалка.

Чуть не забыл о самом главном: доктор Хокинс, если примет на грудь мутагенной зеленой жидкости, превращается в огромное создание двух метров ростом и силищи неимоверной. Убийца не пользуется оружием, а крушит все и вся пудовыми кулачищами. Лучше всего в объятиях мистера Хайда лопаются инопланетные создания с хохолком.

Алан БЕРНОВСКИЙ
alan@online.ru

MESSIAH

Разработчик: **Shiny**
Издатель: **Interplay**
Жанр: **3D Action**
Требования: **P233, 32Mb, 3D уск. (PII-350, 64Mb, 3D уск.)**

Ад, сущий ад творится на Земле в начале нашего повествования. Содом и Гоморра расширили свои невидимые границы и захватили планету. Настало время посылать на землю еще одного Мессию, Несущего гнев Божий. Меч Правосудия должен был вскрыть дьявольский нарыв. Тогда обратился Бог к ангелам и вызвал добровольца. Как и в любой армии, таких не нашлось; что ж, значит, доброволец будет назначен в принудительном порядке. Взор Господа упал на маленького ангелочка, сорванца первой категории, хорошего кандидата в посланника (если что, то не так жалко). Сказано — сделано, и вот упакованное в памперс тельце белокурого создания рассекает верхние слои атмосферы планеты. Пришло время начинать писать Новый Завет II.

INTROITUS

«Кто соблазнит одного из малых сил, верующих в Меня, тому лучше было бы, если бы повесили ему жерновный камень на шею и бросили его в море»
(Марк 9, 42)

Ночной дозор всегда опасен: за ящиками прячутся тени, бандиты ходят с ножами, противник может в любой момент напасть, холодно и вообще... Сегодня к этому «и вообще» прибавился еще один пункт — падение ангела с небес и последующее его вживление в тело, которое неминуемо приведет к гибели. Именно так и случилось с одним земным патрульным, в которого ты, виной интро, буквально вживился. Теперь у тебя есть возможность управлять человеком, плохо вооруженным, но все же знакомым с правилами боя. Путешествие началось с окраины какого-то генетического завода. До центрального нерва системы Зла на Земле идти и идти, но трудности — это ничто по сравнению с тем, что может сделать Бог с ослушавшимся Его. Так что давай, веселее вперед. Для начала обзаведемся каким-нибудь стоящим ружьем. Дробовик, прекраснейшее оружие ближнего боя, с одного выстрела снимает полицейского низкого чина или вообще без стрельбы укладывает на пол любого ученого и техника. Ствол надежно спрятан в груде ящиков с сенсорным замком в виде ладони. Приложи туда свою лапу и, не оглядываясь, беги прятаться, потому что взрывом снесет полкомнаты. Пристреляй добытое оружие, чтобы в бою не подвело, и поднимайся по лестнице, там получишь свое первое задание. «Выберись отсюда». Ему легко там рассуждать и задания раздавать, а здесь все двери на замке и охрана на каждом углу. Но приказ есть приказ, а посему займемся первой дверью. Она завалена ящиками непонятного происхождения и к тому же подперта техником с газовой горелкой. Выход один — разнести все к такой-то матери, приложив ладонь к кнопке. Конечно, так недолго и рожки вместо крыльев получить, но иначе отсюда никак не выбраться. Как оружие лежащий паяльник ничего из себя не представляет, поэтому подбери патроны и иди дальше. Совет: палец на курке не держи — люди вокруг нервные, увидят, что ты их на мушку взял, и начнут палить во все стороны, особенно если с пушкой на прицеле ходит полицейский. Не вызывая подозрений, поверни в длинном коридоре направо и спустись по лестнице вниз. Справа от себя увидишь двух ученых (ни в коем случае не допускай, чтобы их застрелили!) и пульт управления дверями, что приводится в действие только местными работниками умственного труда. Вариантов не-

сколько. Первый: вселяешься в ученого и пробуешь нажать кнопку, пока не убили, потом перелетаешь в полицейского и добиваешь сбежавшихся на шум охранников. Шансы победы в этом случае крайне невысоки. Второй вариант удобнее для играющих на втором и третьем уровне сложности: заходишь под металлическую лестницу в зале с учеными и делаешь пробный выстрел в стену. На звук моментально приходят трое или четверо полицейских, а ты отстреливай их по мере появления в поле зрения, благо чаще всего одного патрона хватает. Итак, все мертвы, ученые забились в уголок и просят о пощаде. Отлично — то, что надо! Настал черед того тела, в котором сидишь. Дело в том, что стоит переселиться в ученого, как бывший контролируемый человек начинает тебя атаковать; чтобы этого не допустить, есть очень хороший способ — покончить жизнь самоубийством путем спрыгивания с высоких балконов, самовзрывания и т. п., только что застрелиться не получится.

Если процесс убиения завершился нормально (для тех, кто играет на самом крутом уровне сложности, последний прыжок, взрыв должен пройти уже без вас, потому что смерть оболочки приведет и к кончине ангела), то со спокойной душой вселяйся в ученого и жми кнопку на пульте. Сразу после этого в зал набегут полицейские в большом количестве. Единственный способ спасения — в бегстве через огромную дверь, ведущую прямо в первую комнату. Уже после, совершив обходной маневр, можно попробовать поменять тело на «более целое», например, во второго ученого, спрятавшегося за бочками. Тебе следует подняться наверх, где стеклянный пол и куча разных голограмм в воздухе, и пройти через лазерную дверь к аппарату, выдающему оружие. В данном случае — огнемет. После этого возвращайся назад в лабораторию и проходи полную стерилизацию в камере, откуда некогда повыскакивали охранники. Это выход в главные цеха фабрики; зрелище незабываемое: громады движущихся механизмов, смерть природы и всевластие роботов. Ад-2000, короче.

FABRIC

Конечно, тебя здесь не ждут, швейцара у дверей нет, но и за отсутствие маломальской охраны спасибо. Будем прорубать вход сами, без посторонней помощи. Увидел лазерную ограду? Рядом с ней ящики навалены, воспользовавшись ими, можно легко перепрыгнуть через опасные лучи и приземлиться по ту сторону надписи «Посторонним В...». Как ты сам понимаешь, сие есть святая святых мотального цеха, поэтому будь всегда начеку. Для успешного прохождения оставь миниган там, где он и лежит, пока с тебя хватит и огнемета. Первый и последний противник — милиционер, вооруженный дробовиком, потому очень опасный. Ученым-то бронежилетов пока не выдавали, а халатом от пули не закроешься. В принципе, беречь тело-оболочку сейчас не надо, потому что следующий шаг — прыжок в глубокую пропасть, где любой нормальный человекообразный переломает все нижние конечности. Оказавшись внизу, старайся не наступать на предательски хрупкое желтое стекло посреди цилиндра, ведь под ним мгновенная смерть. Забирайся по ящикам вдоль стены и помни, что пар здесь ломит не только кости, но и крылья. Новое помещение, куда ты попадешь через минуту, очень напоминает огромную турбину с тремя подвесными вентиляторами. Если наступить на желтые платформы под ними, то конструкции приходят в действие и поднимаются немного вверх. Все ясно, будем делать лестницу. На первую кнопку не наступай вообще, на вторую — один раз, на третью — два, после, использовав сочленения труб и ящики, поднимись к первым лопастям и соверши быстрый взлет к небесам. Конечной целью является тело местного работника с радиоактивными предметами в соответствующем костюме и нужными предметами в руках.

Вот и новое задание подоспело: включить рубильники, подающие энергию на лифт. Не обращая внимания на гневные окрики коллег, быстро включи все четыре терминала, после чего, не нажимая красной кнопки, беги к лифту. Там уже жми кнопку движения вниз и приготовься испачкать костюм в настоящих отходах производства. Подвал выглядит на редкость ужасно от обилия цветов, как пахнет, не скажу, но желание побы-

стрее унести оттуда ноги появилось еще при входе в область. Заметив дверь справа, иди туда и постарайся не бегать, чтобы не вызвать подозрительных взглядов со стороны офицеров полиции. В центре комнаты стоит орудие на передвижной платформе, а чуть дальше и начальник местной охраны по имени Ган Коммандер. Чин у этой девушки намного выше, нежели у всех здесь присутствующих, поэтому логично было бы вселиться именно в нее. Для этого нужно взять под контроль сначала сварщика и, прикинувшись дурачком, пройти пост охраны. После сего действия спокойно переходишь в девушку. Лучше, конечно, избежать внимания со стороны полицейских. Уйти добровольно с назначенного поста почему-то тоже не получается, тут хитрость пригодится, точнее, слепой случай. Подойди к большому экрану на стене и послушай, о чем разговор идет. Я сам ничего не понял, но, судя по всему, получил новое задание в секторе Два — хороший повод смыться. Выходи через открывшуюся дверь и... узнаешь места? Решетка, ящики, а на них так нужный сейчас пулемет. Обязательно подбери его и шагай к началу уровня, месту, где ты когда-то совершил неудачное приземление. Большая красная дверь наконец-то поддалась уговорам и распахнула створки, обнажив чрево темного складского помещения. Откуда-то из-за ящиков моментально на тебя посыпался град пуль: так вот о чем предупреждал мент с экрана! Чоты-людоеды пробили брешь в вентиляционной системе и проникли на базу. Мерзкие создания в серых комбинезонах и противогазах крошили все подряд, почему-то безошибочно попадая в командира, т. е. в тебя. Сколько раз я ни переигрывал, все время выходило так, что в живых оставался Большой Чот с копьеметалкой на ящике. Подкравшись к нему сзади, для чего придется поползать на коленках, сохранись и ощути в полной мере радость энтомолога в момент нанизывания бабочки. Дело в том, что сразу после операции вживления на склад подоспеет новая партия чотов, не одобряющих действий базукамена. Совет: первым делом лиши жизни всех врагов, занявших позицию на высоких ящиках, потому что если останешься без тела, они тебя подстрелят, как куропатку. Если сможешь отбиться, то бросай использованное оружие и обрати внимание на лежащую в углу ракетницу — она пригодится сразу после выхода в город.

Как я уже сказал, Праведный путь выведет тебя в пустынную часть, более похожую на задний двор Мира, где в вечной борьбе сцепились мрак и свет, полицейские с энергетическими щитами и чоты с пулеметами. Очередная подсказка: не надейся принять чью-либо сторону, в конце концов, убить придется всех, иначе не достанутся тебе гранаты и прочие радости солдатско-мессийской жизни. Для ускоренного достижения цели используй подобранную базуку, причем стрелять прямой наводкой в синих ментов нет смысла, это как об стенку горохом. Прицел надо брать немного правее и ниже, так, чтобы снаряд попал в бок. И ни за что не давай им близко подобраться, зарубят шашкой в секунду. Чуть правее от входа увидишь горку ящиков, ведущих в никуда. Это обман: стоит приблизиться к ним, как стена разверзнется и покажется красная дырка, издали напоминающая пустую глазницу. Из нее, как тараканы, полезут очередные чоты, желающие стать кормом для маленьких гравитационных «могильщиков». Внутри комнатки ты обнаружишь запас гранат и снарядов, достаточный для обеспечения небольшой армии; бери все, что сможешь унести, и воспользуйся лифтом, что напротив гнезда. На самом верху тебя поджидает очередной Ган Коммандер с пулеметом наперевес. Лучше всего было бы вселиться в нее, тогда появится возможность пострелять из большой пушки, которая замаскирована под маленький столбик в центре платформы.

Позабавившись, спускайся вниз и шагай к месту появления электрических ментов. Там будет дверца справа, которая приведет тебя в заготовочный цех, где изготовляют плазму для будущих андроидов. Заправляют всем маленький техник и парочка ученых на втором этаже. Кратко опишу технологический процесс: привозимые трупы (я надеюсь, что они используют трупы) мелко крошат в специальной мясорубке (см. прямо), после чего заполненный кровавым месивом цилиндр на конвейере отправляют в следующий цех. За наполняемостью бочки следит техник при помощи пульта на стенке. На данный момент готово всего лишь двадцать пять процентов кашицы. Единственный

видимый выход из запертого зала мыслится через выходное отверстие для готовой продукции, поэтому попробуем достать где-нибудь еще 75 процентов. Можно сделать так: подходишь к мясорубке и аккуратно запрыгиваешь на поручень. Смертельный номер, барабаны бьют дробь, нервных просьба не смотреть. Перекрестившись, направляй свою оболочку прямо в железную пасть, не забудь при этом вовремя «выпрыгнуть» из нее. Так, уже пятьдесят процентов, осталось найти парочку ребят — и можно продолжать путь. Первым, конечно, будет техник, в ужасе бегающий по кругу. Еще тоже жаль, но не оставаться же на одном месте, ради мира во всем мире одним человеком пожертвовать, наверное, можно. Последним на мученическую смерть пойдет ученый, что работает на платформе. Попасть к нему не так сложно, для этого поднимись на второй этаж, там по бордюрчику двигайся к двери, затем перелети на другую сторону. Когда достигнешь лазерной решетки, пригнись и постарайся не зацепить крылом жгучий луч. Дело осталось за малым — вселиться в ученого за пультом и «спустить» коллегу простым нажатием кнопки. Процесс пошел, жижа внизу зашевелилась, забурлила и выдала стеклянный контейнер с однообразной массой, еще через секунду в движение пришли металлические полозья и бак тронулся в путь. В самый последний момент, когда дверь должна была вот-вот открыться, систему переклинило и тележка остановилась. Не найдя никакой скрытой кнопки, я (через полчаса) догадался, что можно использовать безжизненную машину в качестве трамплина для дальних прыжков. Так и есть: перемахнув почти запросто с бочки на парапет, ты сможешь вручную открыть дверь и за шесть секунд перелететь в...

Жерло вулкана. Иначе этот зал и не назовешь: посередине, периодически изрыгая пламя, краснеет расплавленным металлом бездонная дыра, вдоль стенок — непонятные трубы и наросты. Скорее беги на ближайший выступ, подальше от смертельного вздоха топки. Вскарабкавшись на ржавые бочки, воспользуйся трубой и поднимись еще на один этаж выше. Здесь немного прохладнее, но останавливаться надолго не стоит. Видишь на самом верху, почти под куполом, небольшой выступ, за которым просматривается выход? Достать до него можно только одним способом — двигаясь вдоль стен шахты с одной трубы на другую. Даже когда покажется, что один прыжок вверх завершит путь, не обольщайся, это станет возможным после дополнительного круга. Ура, ура, надоедливые кружения закончились, в качестве приза тебе предоставляется возможность вступить в сражение с тремя копами. Как это сделать проще: поверху, желательно не высовываясь, пролети через весь зал и вселяйся в крайнего полицейского. Заняв в нише удобное боевое положение, выстрели вхолостую. На звук, как всегда, набегут разные личности. Встретив их дробовыми зарядами и гранатами, попытайся остаться в живых. Особенно опасен человек с огнеметом — у него есть дурацкая привычка поджигать самого себя и бросаться в таком виде на жертву. Когда все уже будет позади, подбегай к стеклянной платформе, именно подбегай, потому что наверху сидит еще один охранник и палит по всему движущемуся без разбора. Стоит платформе поехать вниз, как незадачливый стрелок мгновенно закончит свою короткую карьеру: его просто придавит полом или чем-то там. Дело сделано, ты крут как никогда. Направляй стопы свои к лифту и поднимайся на второй этаж. Здесь ничего, кроме дырки и нескольких отвратного вида крыс, больших таких, с розовыми хвостами и усатыми мордами. Напрягаем мозг: два предмета вроде логически складываются — труба и крыса. Попробуй вселиться в ползающее создание из отряда грызунов. Надо же, получилось! Вид, конечно, немного непривычный, но разобраться в управлении не составляет труда, тем более что путь прямой и достаточно короткий. Остановиться придется лишь однажды, когда закончится желоб водостока и ты попадешь на открытое пространство. Здесь моментально прекращай движение и жди некоторое время, пока камера не сменит ракурс и не покажет будущий путь. Дело в том, что наступило время лабиринта, достаточно простого, но в то же время опасного: ведь одна ошибка — и ты труп. Пробираться придется по чьим-то останкам, горкам мусора и прочей дребедени канализационного происхождения; главную роль здесь играет момент отлива, когда красная вода спадает достаточно, чтобы успеть пере-

бежать с одного холма на другой. Вторая труба не так далеко: пару экранов, и дело в шляпе. Дальше ситуация усложняется, другой конец трубы ревностно охраняет Чот с вертушкой в руках. Постарайся незаметно забежать ему за спину, а оттуда уже переселяться, иначе пригвоздит он тебя к стенке за считанные секунды. Если процесс закончился нормально, то первым делом взрывай ящики, а только потом беги дальше — так тебе представится больше шансов выжить.

Что-то давно никто не нападает, поумирали все, что ли? На эхо, уносящееся по коридору, мгновенно откликнулись десятки пулеметов и разнесли ползала. Вслед за пулями на тебя попрут и полицейские, и чоты в большом количестве. Хорошо хоть они и между собой будут рубиться, иначе придется плохо. Заварушка будет жаркой — это точно, запасы пушечного мяса у соперничающих сторон достаточно велики, чтобы разгромить все в округе и заново отстроить. План эвакуации таков: для начала переселяем свое хрупкое тело в какого-нибудь полицейского, затем бежим направо, в ту сторону, откуда периодически приходит спецназовское подкрепление, и прячемся в углу. Когда отряд уйдет мстить за погибших товарищей, быстро разбиваем стекло, предохраняющее рубильник, выстрелом из дробовика и отключаем лазерную защиту. По крайней мере, так напишут на экране, саму стенку я не видел. В общем, после рубильника беги на вражескую сторону и готовься потерять только что добытое с таким трудом тело. Если удача сегодня на твоей стороне, то тебе удастся подняться по маленькой лесенке справа к двери и первым делом заметить охранника, которого ни в коем случае убивать нельзя. Вход, несмотря на мнимое отключение, перекрыт лазерным щитом, а миновать его можно только одним способом — сначала взорвав ящики, что нагромождением лежат рядом, потом, вскарабкавшись на них, прыгнуть через верхний край щита. Человек-то, конечно, не перелетит, но ангелок запросто. Главное — удачно приземлиться на человека с другой стороны. Перед тобой большой запасник автоматического и прочего оружия, выбирай на свой вкус и цвет, советую что-нибудь скорострельное, потому что на обратном пути тебя будут поджидать внезапно подружившиеся полицейские и чоты. Сделав выбор, поднимись на маленьком лифте и включи большой элеватор, который ты пробегал, когда направлялся в сторону людоедов. Как я уже сказал, обратный путь кишит разной нечистью и нелегкими препятствиями. Я, например, вообще не останавливался, а позорно скрылся, растеряв половину здоровья.

Следующий эпизод связан с поисками нужного тела, потому что иначе как Командиром здесь не пройдешь. Сперва взорви все ящики, стоящие рядом с тобой, а потом поднимайся максимально вверх до тех пор, пока не окажешься перед огромной пропастью. Настало время вспомнить старый маневр с покиданием оболочки в прыжке, только так можно получить в безграничное владение богатое, так сказать, тело Ган Коммандера. Не лишним здесь будет сберечь и максимальное здоровье. Как насчет того, чтобы прокрасться во вражеский штаб и разведать там все досконально, разузнать известные факты вторжения маленьких ангелов на землю? Впрочем, ничего интересного: диковатого вида личности с экрана льют свои пропагандистские речи, изредка показывают проекцию Боба. Скукотища. Идем в зал с рекламой (предварительно сохранившись) и напарываемся на чотскую засаду — несколько крепких ребят давно поджидают тебя в этом укромном месте. Если вдруг так случилось, что человек-носитель умер, то остается только возвращаться назад и отлавливать очередного коммандера или попробовать заарканить местного чота.

Итак, мочилово-крошилово подошло к своему логическому концу, настало время выбираться из западни. Воспользуйся услужливо открытой дверью, и сразу попадешь на открытую площадку, метров 3000 над уровнем моря, если таковое существует. Кроме пролетающих на большой скорости мимо тебя лайнеров есть здесь и большая пушка, из которой можно расстрелять все, что только угодно. Когда надоест уничтожать спрайтовые кораблики, покидай орудие и направляйся к ближайшему выходу под номером четыре, где получишь очередное задание — найти электрический генератор. ОК, открываем ворота и получаем ракету в лоб. Торопиться здесь некуда, со всех сторон враги

в засаде, на площадке тихо. Слава Создателю, можно собраться мыслями и силами, уж они-то точно понадобятся. Отбив первую атаку, сделай все, чтобы вселиться в чота, пусть даже самого никудышного. Просто во второй раз тебя встретят такие ребята, против которых никакой коммандер с большой пушкой не выстоит. С трех сторон залепят ракетами, и поминай, как звали. Самый трудный момент в игре, будь внимателен и предельно осторожен. Обдурив бедняг, получи доступ к новому залу, а там и к большому лифту. Но и тут не обошлось без неприятностей: стоило платформе тронуться вверх, как по всему блоку отключили электричество. Мелочь, а неприятно, тем более что лифт застрял между этажами. Покинув тело, проберись Бобом сквозь щель и проконтролируй мозг техника, бегающего неподалеку, ибо только его горелка в состоянии исправить перегоревшие предохранители (они расположены в шахте лифта в углу). Как только все заработает, дуй наверх.

Открытые большие пространства тем и хороши, что обозрение полное и никакого атакующего не пропустишь. Открытые большие пространства тем и плохи, что враги стреляют со всех сторон, не знаешь, кому первому ответить. Тебе самому выбирать, какой пункт ближе к сердцу, поэтому я продолжу. Поднимайся наверх и по мере прибытия отстреливай без предупреждения всех идущих навстречу. По крайней мере, сбережешь себе лишнее здоровье. А желающих отведать плоти Боба немало: то менты, то чоты сумасшедшие, всех и не перечислишь. Поднявшись по большой лестнице, что ведет к настенным вентиляторам, встреться с очередным чотом, скорее всего в него и вселиться придется, но это не так важно; суть в том, что в самом конце навесного пола ты увидишь пропасть, точнее, отвесную квадратную шахту. Бросаясь туда очертя голову, в любом случае не погибнешь, а только ноги переломаешь, но и это не беда. Бросай практически обездвиженного чота и продолжай аккуратно спускаться, скорее — планировать вниз. Воняет тут изрядно канализацией. У меня от миазмов монитор изнутри запотел, но уровни, как говорится, не выбирают, а, стиснув зубы, проходят, поэтому продолжай двигаться по плохо освещенному туннелю до тех пор, пока не натолкнешься на охранника в серой шинели. На перекрестке, как всегда, засада. Хорошо вооруженные менты поторопятся опустошить в тебя весь магазин или забить ногами, как ты с этим управишься — не имею ни малейшего понятия. Отбившись, поворачивай направо и шагай по загнутой дорожке до конца, т. е. до обвала. Интересное местечко: огромные насосы, напоминающие издали молотки «Пинк Флойд», откачивают, извините, испражнения всего города. Работа кипит, не останавливаясь ни на секунду; скорее всего, ты здесь лишний, поэтому надо быстрее убираться. Перелететь на оставшуюся часть дороги не получится, поэтому воспользуйся бочками и прочими предметами окружающей среды. В этом деле важна будет точность прицеливания и мягкость посадки. Обогнув провал (думаю, на это уйдет минута), вскарабкивайся на ржавую решетку и продолжай путь, только запомни, что часть дороги может запросто рухнуть в воду, утянув тебя вместе с собой. В самом конце тебя ожидает чот-людогрыз, вполне пригодный для вселения, тем более что без него кнопку на пульте не нажать, а значит, и энергию в комплексе не восстановить.

Миссия номер девять: найти и уничтожить центр генетического комплекса вместе с боссом. Чует мое сердце, конец близок. Открывай единственную дверь и иди по коридору... чувство есть такое — дежа вю называется. Точно, встречалось нам все это раньше; дверь вывела тебя к развилке, где не так давно имела место серьезная стычка с полицейским отрядом. В этот раз иди прямо к лестнице, но подниматься сейчас не надо. Лучше отыщи замаскированную дверцу под ней и приготовься к зрелищу. А оно высшего класса — жертвоприношение с элементами религиозных гимнов и обрядов племен Чотов. В культовом представлении принимают участие чоты-гномы в большом количестве, чот-бегемот, центральное действующее лицо и жертва — отловленный где-то в подземелье полицейский. Насладившись зрелищем достойным и в меру кровавым, попробуй испытать судьбу и вселиться в Бегемота. С первого раза точно не получится, потому что сделать это можно только со спины, высоко подпрыгнув. Удобнее заманить Бегемота в боль-

шую комнату и там сделать свое грязное дело, подальше от любопытных взглядов. Новая задача сродни занимаемому телу — большая и неуправляемая: добраться живым до ворот, перебить всех полицейских и одержать победу методом откручивания головы над взводом отлично экипированных спецназовцев. Как только дойдешь до нужного места, покидай изрядно покромсанное тело и ныряй от греха подальше под створку чуть приоткрывшихся ворот. Благо будущий контейнер, прикидываясь крутым полицейским, ходит рядом; с таким не пропадешь, тем более что оружие здесь заполучить со склада очень просто. Надо всего лишь пройти пару шагов по прямой улице. В ближайшем ангаре найди лазерную стенку, преграждающую путь в лабораторию. Охранников, бегающих поблизости, придется как можно скорее пристрелить, иначе мешать будут в скором будущем. Теперь займемся непосредственно решеткой. Чтобы вскрыть ее, надо найти где-нибудь парочку разрывных гранат, ибо оглушающие здесь не работают. Когда все нужное будет под рукой, прицелься в электрораспределительный щиток на противоположной стенке и метни туда гранату, которая свободно пролетит через смертельные лучи. Взрывом должно перебить кабель, и тогда путь откроется. Уверен, что на шум сбежится целая толпа, но без этого никуда. Зато можно прикинуться дурачком и сказать, что так все и было.

Настало время пробраться в сердце генетической лаборатории, в штамповочный цех. Советую перед тем как нажать кнопку этажа, покончить жизнь самоубийством при помощи оставшейся гранаты — в дальнейшем избежишь очень много проблем. Лифт, как всегда, заклинило где-то посередине, поэтому створки не захотят открываться полностью, что не так плохо: никакой человек не сможет сюда попасть, а значит, для тебя это — идеальное убежище. Выползаем на карачках из кабинки и первым делом вселяемся в местного работника, а потом можно и помещение оглядеть. Ничего нового, кроме многоэтажного холодильника со свежезамороженными Бегемотами в центральном стволе; куда больший интерес представляет пульт управления за защитной стенкой. Если ты — ученый, то никаких проблем с проникновением туда у тебя возникнуть не должно. Наступает ответственный момент: нажатие последней важной кнопки. Сам понимаешь, к этому надо долго готовиться, как морально, так и физически. Впрочем, не будем тянуть — запускай агрегат по оживлению Бегемота. Через минуту стены лаборатории затрещат, и раздастся сигнал тревоги: животное проломило непроламываемые стенки клетки и готово оторвать головы всем присутствующим. Прояви здоровую любознательность и приди к выходу первым. Зверюга вот-вот опрокинет последний сдерживающий ее бронированный барьер. Пора бежать. Оставь ни в чем не повинного ученого на растерзание Бегемоту, а сам притаись сбоку от створки, потому что сейчас придется использовать отработанный ранее прием вселения в тело. С первого раза, уверен, не получится, поэтому помни о лазейке в кабинку лифта. Желаю удачи в этом нелегком деле. Не раз будет произнесен текст с использованием ненормативной лексики, не раз будут нажаты кнопки Load и Save. Вся эта морока нужна только для одного — использовать неуязвимое тело Бегемота в качестве пресса на кнопке, открывающей дверь кабинета Босса. Наступив обеими ногами персонажа на гидравлическую платформу у двери, сам откидывайся на кресле и готовься смотреть заставку.

Сооружение, издали напоминающее своими красными стенами и вспышками пламени храм огнепоклонников, предстало во всей красе в холодном мерцании электрических разрядов. Человек огромного роста в мантии до пола сотворял в воздухе непонятные каббалистические знаки, видимо, пытаясь остановить нежданного гостя. Но сила победила магию, и великан Бегемот одним прыжком догнал убегающего кудесника. Короткая схватка окончилась в пользу Боба. В этот момент небеса, как обычно, разверзлись и появился лик Божий. Ангел поднял свои руки кверху и взмолился, чтобы вернули его назад с этой гадкой земли. Но Бог как-то не торопился с четким ответом, увиливал и отмалчивался. Тогда Боб решился на крайние меры. Но похамить не вышло, только заработал себе ангел еще один срок на грешной земле. Окончательно вышедший из себя Господь отвернулся от надоевшего создания внизу.

DIES IRAE

«А если не будете прощать людям согрешений их, то и Отец ваш не простит вам согрешений ваших»
(Матфей, 6, 15)

Теперь никаких миротворческих и прочих миссий — Хаос, вот что должно воцариться на земле. Боб рассержен до глубины души, до последней косточки, слишком долго помыкал им Господь. Хватит терпеть его посягательства на личную свободу, это святое для каждого понятие! Это все разговоры, ведь человек (ангел) предполагает, а Бог располагает. Приступаем ко второй части путешествия.

В ангаре, куда заслала тебя судьба, сразу натолкнешься на ментовский патруль. Порешив их всех на месте, вселяйся в техника (если не вышло застать живого ремонтника, то сделай так: опусти платформу с автомобилем на бригадира, через минуту к нему на помощь прибежит медик, который тоже подходит как объект для вселения). Открыв ворота в следующее помещение, меняйся телом с полицейским и попробуй добраться в неразобранном состоянии до пульта управления, где как можно быстрее активизируй лифтовую платформу и дверь, ведущую в соседний павильон. В тысячный раз смени тело на рабочего (процедура на данном этапе повторяется каждую минуту) и с дробовиком в руках заходи в лифт, что только для рабочего персонала. На втором этаже разберись с чересчур нахальным охранником и, приняв его обличье, нажми большую кнопку на пульте. Что-то где-то немедленно зажужжит и зашевелится, надпись объявит о работающем с этого момента лифте. Ну и слава Богу. После осмотра достопримечательностей (с соседней комнатой могут возникнуть кое-какие неприятности) спускайся на том же лифте, что и приехал, обратно вниз. Твое счастье, если охранники не заметят исчезновения техника. Быстро добеги до лифтовой двери напротив и спускайся вниз на второй уровень, а оттуда в складское помещение. В конце этих бесконечных межэтажных мотаний ты увидишь опечатанный стеклянный короб со странным существом внутри. Надпись гласит: «робот для работы в условиях с повышенным уровнем радиации». Уверен, что тебе абсолютно все равно, где и почему этот робот работает, так что просто жми кнопку рядом и наблюдай процесс исчезновения аппарата с клешнями. Перемещайся на этаж ниже и снова спускай радробота при помощи кнопки. Операцию следует повторять несколько раз до тех пор, пока не увидишь Рукастого в естественной для него среде, т. е. в хранилище радиоактивных отходов. Вот теперь настало время гулять по полной программе, со взрывами атомных электростанций и прочими мелкими шалостями. Вселяйся в рабочего и приводи в действие робота, используя для этого панель управления посреди зала. Вот он, кайф: сигнализация вопит, красные лампочки мигают, люди без защитных костюмов замертво на пол падают, испуганный голос что-то несообразное в мегафон вещает, паника! Воспользовавшись суматохой, поднимайся наверх к рубке управления и ломись в ранее закрытую дверь, что ведет в незараженные участки комплекса. К сожалению, выйти просто так не дадут — с другой стороны ворот притаилась парочка чотов с энергометами, а ты как раз оказываешься на линии огня между полицией и людоедами. Советую пригнуться.

Убежав от слишком назойливых преследователей, получи новое задание: в самые сжатые сроки найти исследовательский центр. Для начала придется перенаправить энергетическую турбину. Как это можно сделать, если даже формулировка ужасно туманна и не поддается расшифровке? Будем действовать методом научного тыка. Сперва поднимемся к полицейским за оружием (это по лестнице наверх и направо), а потом придет время выключать лазерную защиту генератора. Открывшаяся ниша позволит тебе добраться до большой кнопки, но нажать ее под силу только работнику гаечного ключа, а такие, помнится, встречались еще в первом ангаре... Итак, человек в железной маске подключил шнур питания, больше смахивающий на айдишный порт для жесткого диска, и все вокруг зашевелилось, заработало. Покидаем услужливое тело и направляем свои стопы к полицейской будке на втором этаже. Не заходя в дверь, подлети вверх и приземлись на круглую трубу. Оттуда можно свободно достать и до трех пышущих огнем обрез-

ков, торчащих из стены. Главное — не обжечься, а остальное ерунда. Прямо перед тобой будет дверь в новое помещение, к новым препятствиям и новым врагам. Миновав ее, спускайся вниз к огненной геене, туда, где все огорожено и перекрыто, куда не каждый отважится даже взглянуть. В конце пути увидишь техника, охраняющего кнопку отпирания двери (они что, каждый раз сюда за ключом спускаются?). Что делать, ты знаешь: влетел в тело, нажал, вылетел. Теперь попробуй за 30 секунд добраться до двери, что у входа в ангар. Подняться наверх можно, активизировав весом тела две передвигающиеся сенсорные платформы. Какая-то гадина будет палить в спину, но это можно пережить — цель впереди важнее. Долетев до двери и открыв ее, не торопись выбегать на середину комнаты, ибо за лазерной стенкой притаился Сам Бронированный Бегемот, гроза всех ангелочков-в-подгузниках. Стоит ему заметить твое приближение, как очередь из чересчур крупнокалиберного пулемета разнесет пухлое тельца на мириады кусочков. В качестве прикрытия используй ящики и попробуй пробраться к двери, помеченной улыбающимся лицом: она ведет к конвейеру и сулит безопасное убежище.

Прыгай на трубы и внимательно следи за движением конвейера, потому что подгадать момент для удобного прыжка достаточно сложно. В итоге ты должен оказаться на пандусе оранжевой движущейся ленты, а приведет тебя туда пара диких кульбитов над пропастью. Из-за постоянного перемещения в пространстве трудно сориентироваться, да и времени в обрез, только успевай запрыгивать на всякие ящики и увертываться от лазерных лучей. В конце концов ты дойдешь до лифта, который подвезет до самого сердца реактора, а оттуда и ко входу на военную фабрику. Здесь мы будем разыскивать специальное оружие, предназначенное для шинкования крупных созданий, например, все тех же Бегемотов. Притворившись рабочим лаборатории, открой дверь ведущую к испытательному стенду, там как раз проверяют сверхмощную пушку больших размеров. Незаметно подкрадись к ней и нажми кнопку «пуск». Не так важно, что все вокруг мгновенно упадут замертво, ведь ты слишком мал и под обстрел сумасшедшего оружия точно не попадешь. Зато какая возможность беспрепятственно прыгнуть вниз, прямо к лифтовой платформе! А уже с ее помощью и добраться до ученого, имеющего доступ к Мессер Гану, той самой панацее от Бегемотов. Изготавливаем быстренько ствол и бежим отсюда. К сожалению, из пушки пострелять сразу не удастся, ибо стрелка, обозначающая патроны, упрямо торчит на нуле. Ну что ж, вперед, на поиски подходящей обоймы или подзаряжающей станции. Осматривать фабрику начнем с подвала, куда тебя быстро доставит сверхскоростной лифт. Но что-то здесь и не пахнет оружием, скорее горящей смазкой и потом охранников. Впереди провал. Не глядя вниз, спрыгни на выступающую трубу, а оттуда к двери. Неужели полицию не заинтересовал ученый, скачущий над пропастью с огромной пушкой в руке? Ну, на нет и суда нет, продолжаем увлекательное путешествие по заводам и стройкам. Сейчас ты находишься в машинном отделении, слева от тебя огромные колеса, подсоединенные к поршням. Придется прыгать. Прыгать долго, ибо впереди многие-многие километры трамплинов и прочей легкоатлетической дребедени. В самом конце, как всегда, приз — зарядное устройство для Мессера. Готов встретиться лицом к лицу с огромными Бегемотами-мутантами? Вызывайся добровольцем и говори «да», потому что больше здесь некому выполнить столь почетную миссию. Возвращайся по восстановленному мосту к началу уровня (к лифту) и поднимайся на третий этаж.

Первая жертва из Бегемотного рода — та самая, что стояла в безопасности за лазерным щитом и всячески мешала пройти. Один выстрел решил судьбу великана и заодно твою, потому что на грохот падающего трехтонного тела прибежали охранники. Как ты отвертишься от атакующих полицейских, я не знаю — убийство Бегемота здесь карается смертью. В общем, отключай лазерную стену и иди прямо, пока не упрешься в дверь, ранее крепко запертую. Сейчас же она приветливо приоткрылась и зовет войти. Рискнем... Ничего себе, да тут целых три Бегемота стоят и в ус не дуют, ждут кого-нибудь, чтобы размять мышцы. Спасти может хорошая реакция и прицельный огонь с использованием приближения. Иначе придется уборщикам отскребать чьи-то ангельские внутренности с пола — пренеприятнейшее занятие. В комнате с тремя дисплеями нажми на все видимые и невидимые кнопки, после чего сразу воспользуйся лифтом, который доставит твое тело на первый этаж фабрики. Когда дойдешь

до того момента, где дальнейшее продвижение осложняется катающейся взад-вперед бочкой на полозьях и полным отсутствием прочих удобств для перемещения в пространстве, приглядись внимательно к лазерной стенке вдали. Чуть ниже ее виднеется глубокая ниша, так что покидай контейнер и, планируя, постарайся приземлиться без потерь на небольшую площадку. Впереди очередные бесконечные скачки по крутящимся во все стороны колесам, площадкам и прочим выступам. Наверное, близок очередной конец, если вот так усложнили доступ к двери. Так и есть, ты оказался в доке. Погрузка должна вот-вот закончиться. Предлагаю ускорить этот процесс, превратившись в коммандера. Кузов грузовика элементарно закрывается кнопкой, а остальное, понятно, в машину — и как можно скорее от этого проклятого места. Пусть вслед несутся трассеры и визг рикошетов, ничто и никто сейчас не остановит Боба!

CONCLUSIO

«*И если кто не примет вас и не будет слушаться вас, то, выходя оттуда, отрясите прах от ног ваших, во свидетельство на них. Истинно говорю вам: отраднее будет Содому и Гоморре в день суда, нежели тому городу*»
(Марк 6, 11)

Завершающая часть приключения. Оказавшись в городе красных фонарей, не смотри особо по сторонам, чтобы не совратить светлую душу, лучше приготовься дать отпор распоясавшимся блюстителям порядка. Когда кровопролитие свершится, внимательно осмотрись. Видишь маленький переулок на уровне следующего этажа? Вот тебе туда, но остерегайся желтых молний: они не столько ранят, сколько скидывают вниз, откуда уже не выберешься живым. Попавшееся на пути препятствие в виде вращающихся стержней можно обойти, повиснув на руках на кромке. Сложностей особых пока не видно, двери на замке или под серьезной охраной. Лучше будет сразу подняться на этаж выше и спуститься в круглую шахту на лифте. На первом этаже увидишь гиганта в красном, он охраняет дверь в новую зону города, но войти ты туда не сможешь, даже взяв тело Мини-бегемота под контроль. Здесь требуется особый код, который знают всего несколько важных людей. Придется искать одного из них, ибо иначе в бар не попадешь. Возвращаемся к полицейскому заслону и попробуем распутать узелок оттуда. Если говорят, что доступ разрешен высшим полицейским чинам, то будем искать подходящего. Помнится, видели одного в районе публичных домов в маленькой комнатке. За дверью, куда теперь ты можешь войти без проблем, тебя ожидают девушки-красавицы с пулеметами вместо рук. Таким не то что на глаза, но и в мысли попадать не стоит. Но ничего, где наша не пропадала...

Доковыляв до лестницы, спустись на один этаж вниз и зайди в очередную лифтовую шахту. На первом этаже на стене увидишь рубильник, включающий столб посередине, теперь можно с третьего этажа, где останавливается лифт, легко попасть на четвертый (при условии, что ты контролируешь тело Суб-девушки). Пережив атаку охранников, покончи жизнь самоубийством и вселись в маленькую мышку. Таким образом, тебе опять подвластны маленькие дырочки вроде той, что напротив двери. Ход приведет тебя к двери какого-то богатея в красном пиджаке и синем цилиндре. Вот то, что надо: у него точно есть доступ на все этажи города! Становись на лифтовую платформу и жми кнопку вызова. Экскурсию по барам и ночным клубам можно считать открытой.

Опять не повезло, входной билет тут заказывают минимум за неделю. Что ж, тебе не в первой идти обходными путями. Подойди к правым перилам, где разрыв, и, покинув тело, приземлись прямо на электрика. Теперь ты в силах быстро наладить проводку и включить главный терминал, но до заветной кнопки еще добраться надо, а это не так-то просто. Впереди очередная трудность: рубильник открывает лазерные ворота, но всего на несколько секунд. Их должно хватить, чтобы ты успел перелететь пропасть и не задеть пером опасные лучи. Если удастся с первого раза, можешь повесить себе на памперсы медаль «За героизм и скорость». Настало время для уже полюбившихся прыжковых моментов, цель которых — забраться на самый верх при помощи второй трехъярусной качели. Место прибытия будет обозначено полицейским, но как контейнер он не нужен бу-

дет, поэтому без зазрения совести можешь избавляться от лишнего мусора. После ликвидации присаживайся на корточки и ползи по узкому туннелю вниз, к пульту управления вентиляторами. Добрый рабочий позволит нажать на кнопки, а нехороший полицейский за оказанное сопротивление полетит в пропасть через разбитое им же окно. Еще раз поблагодари техника и возвращайся назад. Использовав гигантские вентиляторы, пересеки быстро и с комфортом бездонную улицу, оканчивающуюся лифтом. Прокатившись на его крыше, внимательно осмотри стены в поисках открытого окна (а такое есть с левой стороны) и быстро лети туда, пока не придавило чем-нибудь.

Наконец-то мы в клубе; столько лишних усилий было приложено для этого, что само нахождение в этом спокойном месте радует душу. Глаз же наслаждается бесчисленным количеством девушек, танцующих на столах в полуобнаженном виде. Остается только заказать виски, и можно считать, что жизнь удалась. Мечты, мечты, от них тяжело избавиться, но бороться надо, ибо в Библии сказано: «Если глаз твой совращает тебя — вырви его, чтобы явиться перед Господом чистым». Для любого ангела Святое писание как Конституция: нарушать можно, но с последствиями, поэтому продолжай свой нелегкий путь к спасению. Первым делом обзаведись приличной оболочкой. Лучше всего подойдет официантка из комнаты, что у бара. Посуду домывать не надо, просто шагай к противоположному бару и попробуй открыть дверь. Отлично, задняя лестница приведет тебя на второй этаж, где отдыхает только элитная публика, но, судя по всему, начальники заседают еще выше. Вход на третий этаж разрешен только танцовщицам, потому что туда ведет лестница за сценой. А в чем, собственно, проблема? Вселяйся в очередное красивое тело, никто возражать не будет, и беги за занавес. Настало время проблемы, решить которую иным методом, нежели придумали разработчики, невозможно: танцы. Пройти в зал для высших мира сего можно, выиграв танцевальный конкурс диджея, занятие нудное и однообразное: придется все время выполнять приказания недоделанного музыканта. Темп будет постоянно нарастать, но это когда-нибудь обязательно закончится. Жаль только два часа потерянного напрасно времени в бесконечных повторах. Давай сразу перейдем к моменту выигрыша, когда путь наверх будет открыт.

Пройди в зал для гостей и нагло переселись из танцовщицы в Коммандера. Естественно, при этом со всех сторон налетят охранники и попробуют вытрясти из тебя душу. Не поддавайся, впереди еще финальный бой. Итак, оставшись в живых, воспользуйся лифтом для незаметного проникновения на сверхсекретную военную базу. Лучше всего сменить обличие прямо сейчас, для чего идеально подойдут два полицейских, патрулирующих улицу под навесным полом. Сперва проследи траекторию их движения, а потом уже ласточкой ныряй вниз. Выход в шлюзовую камеру теперь свободен, пора приступать к большой мести. Видишь слева орудийную турель? Вот ею надо завладеть в любом случае, потому что дробовиком от наседающих полчищ врага не отмашешься. Плохо только то, что управлять ею может лишь Ган Коммандер. Добивайся ее признательности, а то дальше с места не тронешься. Фраза «Kill'em all» здесь подходит как нельзя лучше. Бросай перегретое от частой пальбы орудие и беги от мстителей в единственную открытую дверь. За ней придется еще разок вселиться в мышиное тело. С этим проблем не возникнет, потому что грызунов тут в избытке, можно даже выбрать себе по вкусу. Бегом в вентиляционную систему. Естественно, тут без лабиринта не обошлось, но он легкий: главное — вначале повернуть налево, а там все путем. Так и пробегал бы ты полжизни по запутанным ходам, если бы не добрая птичка, согласившаяся поднять тебя в воздух; правда, плата за провоз слишком велика, согласись. Но все к лучшему: что-то там в воздухе случилось с птахой, и тебе удалось ускользнуть без потерь, к тому же не заплатив. Мягко приземлившись, не спеши покидать тело, представляющее собой великолепную маскировку, а осмотрись тщательней во избежание дальнейших проблем. Так и есть, злой рок опять навис над тобой: птичка в момент сброса балласта пролетала над складом недоделанных Бегемотов. Уверен, что здесь все кишит полицейскими и прочими охранниками. Надо найти что-нибудь помощнее челюстей, например, собрать личного Бегемотика. Активизируй любого из представленных здесь монстров, только не погибни от его ноги, как когда-то Франкенштейн. Ошибки быть не должно.

Затем направляйся к закрытым воротам и, приготовившись к драке, приоткрой ее своим весом. Так и есть, взвод солдат и бронированный Бегемот уже ждут твоего появления на сцене. Аплодисментов не будет, разве что парочка гранат, несколько залпов и три тухлых помидора: неблагодарная публика — эти солдафоны. Такое великое шоу смогли запороть! Разберись с ними своими силами, лучше всего при помощи ручных гранат, и шагай дальше к большому холлу. Здесь покидай огромное тело и проникни в рубку управления телепортером. Конечно, маскируйся под ученого и нажми все кнопки, такое всегда срабатывало и сейчас должно. Ура, ура — механизм сработал и ты перенесся в Цитадель зла, хранилище пороков и т. д. Перед тобой две двери, и одна из них помечена красивой пентаграммой; скорее всего (я даже уверен), за ней и прячется Сатана. Наверное, в штаны уже наложил, чувствуя приближение смерти. Она ведь для всех едина, будь ты человек, ангел или сам Люцифер. Открывать ворота в Ад нужно при помощи трех терминалов в этом зале. Правда, распахнутся совсем не те створки, что ожидались, но во второй комнате находится терминал доступа в Ад. Дезинфицировав тело чистым спиртом перед свиданием с правителем, ты можешь ступать свободно по плитам замка Вельзевула, сотрясая поступью колонны Подземелья. Готов к финалу? К сожалению, сражение не будет таким легким, как в первом эпизоде, все придется делать своими руками. Звучит парадоксально, но хорошо, что руки и так в крови: новые литры и тонны красной жидкости уже ничего не изменят. То, что начал, надо закончить, чтобы не было фрустрации. Воспользуйся телепортером и спрыгивай в тронный зал Сатаны. Гонг, схватка началась. Многочисленные приспешники Поверженного ангела моментально вселятся в полицейских, тебе же придется довольствоваться ремонтником. Не теряя времени на глупые споры и прочие разборки, поторопись выключить все терминалы в зале, ибо только так можно снять защитное поле, предохраняющее тело Дьявола. Стоит этому свершиться, как ты сразу же возьмешь ситуацию в свои крепкие руки и будешь готов отстрелить, отгрызть, оторвать все конечности главному Плохишу при помощи его же слуг. Как всегда, желаю только полной победы и удачи в ее достижении. Как-никак, ты — спаситель, тебе и выигрывать.

ОРУЖИЕ

Газовая горелка (Welding torch)

На оружие этот инструмент совсем не похож, чаще используется для ремонтно-сварочных работ, но уж если совсем патронов нет, а руки марать не желаешь, то попробуй применить сей чудесный артефакт. Минут через десять беспрестанного прикладывания какой-нибудь ученый и отдаст концы.

Бензопила (Bone Saw)

Оружие эстетов, презирающих базуки прочие негуманные виды смертоносных аппаратов. Пилить можно все и вся, но при условии интимного контакта с целью. Как сам понимаешь, против вооруженного дробовиком — шансов никаких. Если повезло заловить какого-нибудь глухого монстра или полицейского, то подходи сзади и вырезай «кровавого орла», зрелище — супер.

Помповое ружье (Pump Gun)

Стандартное оружие, выдаваемое любому полицейскому низкого звания. Отлично действует на близком расстоянии, выстреливая несколько кусков металла, разлетающихся веером, и абсолютно бесполезное при дальней стрельбе. На первых двух «уровнях» в основном используется дробовик, потому что валит любого полицейского с одного выстрела.

Автомат (Machine Gun)

Пожалуй, я назову автомат основным оружием за приличную скорострельность и точность попадания при снайперской стрельбе. Встречается у полицейских помощнее обычных патрульных или через раздаточный агрегат.

Гвоздомет (Maimer)

Так же эффективен, как и автомат. В качестве заряда Гвоздомет использует длинные тонкие титановые штыри, легко пронзающие любое тело с любого расстояния, будь то два километра или пара метров. Маленькое «но»: редко встречается.

Огнемет (Flame Thrower)

Любимая штучка всех пироманов и прочих поджигателей. Одно нажатие спускового крючка — и рядом стоящий человек или монстр превращается в огненный шар или вообще испаряется. Бака с горючим хватает на десять-пятнадцать хороших запалов, проблема, как всегда, со всякими поджигающими предметами одна — не нарваться на собственный выстрел. Есть такие люди, которые не желают сгорать в одиночку и поэтому бросаются на палача и гибнут в жарких объятиях.

Разрядник (The Pak)

Оружие рядового чота, против тебя используется практически в течение всей игры. Принцип действия противоположен огнемету, где выплескивается воспламеняющийся гель. Здесь же использована технология замораживания, скорее всего, жидким азотом. Когда «сосулька» попадает в тело, у человека замедляются движения, мозг все хуже и хуже реагирует на происходящее. Время действия — всего несколько секунд, но и этого порой достаточно, чтобы покрошить врага. Дополнительная фишка: маленький пропеллер на конце можно использовать в качестве летательного аппарата — несколько мгновений спокойно продержит в воздухе; применялось мною пару раз для безопасного спуска и перелета с ящика на ящик.

Ракетница (Bazooka)

Любители «Квейка» меня поймут, если я скажу, что эта пушка рулит всегда. Остальным объясняю: оружие грозное, предпочтительно использовать для боя на больших дистанциях, дабы нечаянно себя не зацепить взрывной волной. Лучше и не придумаешь пакости для врага, который привык кучковаться и считать себя в полной безопасности за три километра от тебя.

Массер (Masser)

Из названия видно, что действие оказывается на массу предмета, поэтому обычные люди не пострадают. Встречается оружие однажды и несет на себе только одну функцию — отстреливать бронированных Бегемотов. Ярко-зеленый луч вылетает из широкого ствола и с одного выстрела валит Громадину на пол. Количество зарядов не ограничено.

Смерть (R.P.H.)

Самое-самое крутое на свете оружие, обладание сей пушкой считается за великую честь, я сам смог подержать в руках такую только дважды. Убивает любое создание вне зависимости от размеров, брони и т. п. с одного попадания. По действию РПХ немного напоминает базуку, стреляющую ракетой, но здесь суть в том, что ракета не взрывается, а протыкает человека как гарпун и намертво приколачивает к стенке, где тот бьется в предсмертной агонии.

КЛАССЫ

Неприкасаемые

На социальной лестнице чоты не стоят вообще, их отсутствие официально утверждено, и поэтому любой полицейский или обычный гражданин почтет за честь испачкать руки кровью Отвергнутых. Вот и приходится этим беднягам, не имеющим ни куска хлеба, ни картонки над головой, перебираться на постоянное место жительство в подземелья,

канализации и прочие неприглядные места. Из-за постоянного голода не гнушаются чоты и людоедством, чем, сам понимаешь, не завоевывают признания Верхних людей. После трех облав, устроенных полицейскими, чоты решили создать свою армию. Как бойцы они великолепны, но по технологическому уровню уступают отрядам ментов по причине плохого финансирования. Основное оружие — Разрядники. Когда налетает безумно вопящая толпа чотов в серых плащах и противогазах, то не до смеху становится, просто умираешь мгновенно.

Средний класс

К среднему классу можно свободно отнести всех мирных жителей. Они наслаждаются своим положением, им вроде все запрещено, но в то же время и все разрешено. Например, сняты ограничения на ношение оружия и передвижение по улицам города. Не советую воспринимать их как безликих овец-контейнеров: в один прекрасный момент встанет такой буржуа, достанет из под полы автомат и снесет тебе голову. К тому же всем известно, что в рукопашных схватках они нередко превосходят обученных полицейских.

Рабочие и ученые всех мастей — это другой разговор, их присутствие и использование в игре очень важно. В 80 процентах случаев при прохождении требуется определенный человек для строго заданного участка. Каждый вид обслуживающего персонала имеет свои привилегии и зоны допуска. Имеют врожденную слабость сознания, что позволяет легко вселяться в них.

Когда рейв пришел на улицы города, население поделилось на клубных и старомодных. Первая категория считала себя элитной публикой и домой приходила только для смены одежды, все остальное время посвящалось разным клубным вечеринкам и прочим радостям жизни под красным фонарем.

Полиция

Служить, защищать и убивать — вот их девиз. Отлично обученные и вооруженные по последнему слову техники летучие отряды полиции готовы в мгновение ока разнести любого неприятеля. Правда, в последнее время чоты стали одерживать одну победу за другой, но начальник Полиции заявил о секретных разработках, которые помогут органам правопорядка. В течение всей игры полицейские будут твоими основными друзьями и врагами, они вездесущи и от этого очень надоедливы; нервны и, как следствие, плохо реагируют на обнаженное оружие.

Сливки

К высшим представителям общества можно отнести Суб-девушек, своего рода андроидов с тяжелой артиллерией на борту и роликами. Если такую встретил, то закрывай глаза и ползи на кладбище; от нее не убежишь и не спрячешься. Единственный путь спасения — переселение в ее тело. Несмотря на хрупкое тело, эти девушки дадут фору любому Бегемоту по устойчивости и выживаемости.

Не забуду рассказать и про мозг всего города — Коммандеров. Девушки (а высокое положение обязывает иметь принадлежность именно к этому полу) воспитаны в жестких условиях, вскормлены на поле боя, отчего выросли в бессмертных фурий, не дающих поблажки никому и ничему. Единственные среди всех могут управиться со стационарной артиллерией и вождением грузовиков.

Алан БЕРНОВСКИЙ
alan@online.ru

SHOGUN: TOTAL WAR

Разработчик:	**Creative Assembly**
Издатель:	**Electronic Arts**
Жанр:	**RTS**
Требования:	**P233, 32Mb (PII-333+, 64Mb, 3D уск.)**

«Если ты знаешь врага и знаешь себя, ты не будешь рисковать в сотнях сражений. Если ты знаешь только себя, ты будешь то выигрывать, то проигрывать. Если ты не знаешь ни себя, ни врага, ты будешь в большой опасности в каждом сражении.»

Сан Цзу, «Искусство Войны».

ФЕОДАЛЬНЫЕ РАЗБОРКИ

Shogun: Total War моделирует борьбу за власть в средневековой Японии. Враждуют 7 кланов, каждый из которых изначально обладает несколькими провинциями. Каждый клан возглавляет дайме (**daimyo**) — феодальный лорд. В случае гибели дайме вся власть переходит к старшему наследнику (**hair**). (Дайме может пасть в бою, погибнуть от рук гейши или ниндзя, а также просто умереть из-за болезни и старости.) Если наследников нет, тогда клан перестает существовать, а вся принадлежащая ему территория распадается на несколько частей, в каждой из которых власть переходит к одному из бывших генералов — ронинов (**ronin**). Все ронины действуют независимо друг от друга, и справиться с ними гораздо легче, чем с организованным кланом.

Стратегическая часть игры проходит на карте Древней Японии, поделенной на 60 провинций. Ходы делаются поочередно. Один ход соответствует сезону (весна, лето, осень, зима); таким образом, год проходит за 4 хода. За один ход армию можно передвинуть только в соседнюю провинцию. Однако расстояние не играет роли, если в провинциях построены порты (**Port**): между такими провинциями армии перемещаются также за 1 ход.

РИС – ВСЕМУ ГОЛОВА

В игре имеется единственный ресурс, играющий роль универсальной валюты. Это коку (**koku**) — так называется количество риса, требующееся для пропитания 1 человека в год. Koku идет на строительство и апгрейд зданий и производство юнитов, а также на *содержание* юнитов. Последнее обстоятельство очень важно: из-за него численность армии ограничивается возможностями подконтрольных провинций.

Каждая провинция, в зависимости от природных условий, дает обычно от 150 до 200 koku в год. Это показатель можно повышать (от 20% до 100%), если «совершенствовать» поля, строя последовательно **Improved Farmland, Superior Farmland, Exeptional Farmland** и **Legendary Farmland**. Замечу, что доходы можно получить только после сбора урожая — зимой, то есть 1 раз в год (за 4 хода). При этом урожай может колебаться в пределах плюс-минус 25% (иногда зашкаливает на 50%).

Самые урожайные провинции — равнинные, с протекающими по ними реками; менее урожайные — горные. Однако горные провинции, как правило, богаты на руду (медь, железо, золото, серебро). В таких провинциях можно строить шахты и получать за это аж 400 koku в год! (Если шахту усовершенствовать, то будешь иметь вдвое боль-

ше.) В прибрежных провинциях можно строить порты и иметь за это дополнительные +200 koku. (А когда приплывут европейцы, можно завязать с ними торговые отношения и построить **Trading Post**, что дает дополнительно +200 koku.) Одно плохо: горные и прибрежные провинции подвержены риску стихийных бедствий. Во-первых, может произойти землетрясение, во вторых — цунами. В результате стихийного бедствия вы можете лишиться части или даже всего урожая, а также недосчитаться нескольких построек.

В дополнении ко всему отметим, что особенно ценны горные провинции с месторождениями *железа.* Только в таких провинциях можно строить оружейную мастерскую (**Armoury**), дающую защитный бонус от +1 до +3 armour (в зависимости от уровня мастерской). Кроме того, наличие Armoury обязательно для производства мечников (**Naginata, No Dachi**) и тяжелой кавалерии (**Heavy Cavalry**), а также для строительства **Gun Factory**.

Кроме того, некоторые провинции славятся своими традициями на том или ином поприще, благодаря чему дают «усовершенствованных» воинов. Так, например, все тренируемые в провинции **Totomi** лучники имеют дополнительный бонус +1 honour.

Наконец, в ваших руках имеется «глобальный рычаг» — единый уровень налогообложения по всем провинциям, который можно чуть поднимать или опускать (чтобы сделать это, щелкните по кнопке с надписью koku в правом нижнем углу экрана). Только учтите, что повышение налогов отрицательно сказывается на лояльности населения и может привести к бунтам (подробности в разделе «Лояльность»).

«***Армия гибнет, если ей не хватает снаряжения, она гибнет, если ей не хватает пищи, и она гибнет, если у нее нет денег.***»
Сан Цзу, «Искусство Войны».

С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ РОДИНА?

С замков. Если в провинции нет замка, вы можете строить лишь шахты, сторожевые башни и форты да усовершенствовать поля. С появлением замка появляется возможность построить базисные здания, производящие юниты и дающие разные бонусы. Замки можно апгрейдить 3 раза, доводя их в конечном счете до уровня цитадели (**Citadel**). Каждый уровень апгрейда дает возможность совершенствовать старые здания и возводить новые. Усовершенствованные здания дают более «стойких» юнитов (как бы ветеранов) с повышенной характеристикой honour (подробности в разделе «Воины»). Цена здания сразу же вычитается при начале строительства. Любое здание строится не менее года. В каждой провинции можно построить не более 12 зданий (не считая апгрейды), что, впрочем, не является серьезным ограничением.

Замки также играют военно-стратегическую роль, замедляя продвижение врагов. В случае превосходства напавшего противника можно отвести свои войска в замок и отсидеться там 1-3 хода до подхода собственных подкреплений (подробнее в разделе «Осада замков»). Только любой замок не резиновый и может вместить от 4 до 16 отрядов (в зависимости от уровня замка).

«***Ружья — превосходное оружие, пока противники не сошлись в рукопашную; но как только зазвенели мечи, ружья становятся бесполезными.***»
Миямото Мусаши, «Книга Пяти Колец», Книга Земли.

ПОЧЕМ ОПИУМ ДЛЯ НАРОДА?

Игра начинается в 1530 году. В 1545 г. (то бишь через 60 ходов) приплывут португальцы и предложат поторговать с ними. В этом есть свои плюсы и минусы. Согласившись торговать, вы получаете возможность построить **Portuguese Trading Post**. Каждая «торговая точка» дает ежегодно +200 koku, а самое главное — вы получаете доступ к огнестрельному оружию: к аркебузам, затем к мушкетам. Только особенно не обольщайтесь:

оружие примитивное, и оно даже не вытесняет полностью луки (подробности в разделе «ВОИНЫ»). Только португальцы ставят обязательное условие: принять христианство в качестве религии. И вот здесь начинаются минусы.

Самое главное — вам надо будет «убеждать» своих подданных принять новую веру, иначе не избежать бунтов на религиозной почве. И для этого придется строить церкви (**Church**) — чем больше, тем лучше. Затем в самых крупных замках (цитаделях) можно будет возводить соборы (**Cathedral**), которые значительно усиливают распространение христианства. Кроме того, при наличии хотя бы одного собора вы начинаете получать по 100 koku с *каждой* церкви ежегодно (а вот это плюс). И когда все подданные станут убежденными христианами, ваша империя станет более неприступной для дайме-буддистов. Ведь если дайме-буддист оттяпает у вас провинцию, ему еще придется «убеждать» население вернуться к старой вере, так что и в этом есть свой плюс. Но несомненный минус заключается в том, что вы уже не можете полагаться на фанатическую преданность своих боевых монахов. Ведь монахи-бойцы сильны именно своей фанатичностью, заставляющей их биться до последнего солдата и не бежать с поля боя. Приняв христианство, вы не теряете возможности строить буддистские храмы (**Temples**), только тренируемые в них монахи теряют свою былую крутость. Кроме того, строя буддистские храмы рядом с христианскими церквями, вы противоречите самому себе, ибо христианство будет встречать большее противодействие (более того, если в провинции построен буддистский храм, то там уже невозможно возвести собор). Так что от бойцов-монахов придется отказаться. Но и монахи противника будут не столь сильны в стычках с вашей армией, поскольку они уже не станут вселять панический ужас в сердца христиан.

Таковы плюсы и минусы. Если не хотите связываться с христианством, тогда придется подождать еще 60 ходов — до 1560 года, когда приплывут датчане. Они не станут навязывать никаких условий, и вы сможете совершенно свободно построить **Dutch Trading Post**, ничем не отличающийся от португальской «торговой точки» (и чтобы получить доступ к мушкетерам, вам не нужно строить никакого собора).

ЛОЯЛЬНОСТЬ

Каждая провинция имеет показатель лояльности (**loyalty**), отражающий то, насколько хорошо относятся к вам твои подданные. При низком уровне лояльности могут вспыхивать бунты — тогда восставшая провинция переходит под контроль мятежников (**rebels**). При этом увеличивается вероятность того, что бунт вспыхнет и в соседней провинции (дурной пример заразителен).

В первую очередь на показатель лояльности влияет уровень налогообложения (**tax rate**) — высокие налоги еще никому и никогда не нравились. Крестьяне также могут внезапно взбунтоваться, если урожай был низок или произошло стихийное бедствие. Бунт может произойти и на религиозной почве, если принятая вами вера расходится с верой большинства населения провинции. Наконец, особенно высока опасность бунта в только что завоеванной провинции, когда значительная часть населения все еще остается

Таблица 1. Экономические здания

Здание	Что требуется	Время	Цена	Что дает
Improved Farmland	—	8	500	+ 20% урожая
Superior Farmland	Improved Farmland	10	700	+ 40% урожая
Exeptional Farmland	Superior Farmland	12	900	+ 60% урожая
Legendary Farmland	Exeptional Farmland	12	1000	+ 100% урожая
Mine	Любая руда	8	1000	+ 400 koku
Mine Complex	Mine, Fortress	8	1000	+ 800 koku
Port	Любой замок	10	1500	+ 200 koku, мгновенная транспортировка

верной прежнему правителю.

Универсальный способ пресечения возможности бунта — держать в провинции солидную армию. Действует безотказно, но может рассматриваться лишь как временная мера. Чтобы поднять свой авторитет в провинции, стройте сторожевые башни и форты и улучшайте фермы, дабы крестьяне видели, что вы заботитесь об их безопасности и благосостоянии. Постройка и дальнейшее усовершенствование дворца (**Palace**) тоже укрепляет ваш авторитет, причем среди всех слоев населения. Близость самого дайме к провинции также положительно сказывается на ее лояльности. «Тайная полиция» в лице шпионских юнитов (о них речь пойдет в следующем разделе), действующих на своей территории, также способствует повышению уровня спокойствия. Для преодоления религиозных разногласий стройте храмы, если вы буддист, или церкви и соборы, если вы приняли христианство.

Наименее опасны крестьянские бунты: повстанцы выдвигают лишь несколько отрядов **Yari Ashigaru** — самых слабых воинов, с которыми легко справляется регулярная самурайская армия. Религиозные волнения опаснее, поскольку возглавляются фанатиками, так что на стороне восставших нередко сражаются боевые монахи (если восстали буддисты) или **Ashigaru Arquebusiers** со своим огнестрельным оружием (если восстали христиане). Наконец, в случае восстания «лоялистов» в недавно покоренных провинциях, мятежники переходят на сторону прежнего правителя со всеми вытекающими последствиями (так что если мятеж подняли ваши сторонники в «оттяпанной» у вас провинции, то вы неожиданно получаете небольшое пополнение к своей армии).

«Если ты задумал атаковать противника, осадить город или убить важную персону, сначала выведай все о противостоящих тебе генералах, их посетителях, их охране и их слугах. Используй для этого своих шпионов.»

Сан Цзу, «Искусство Войны».

ШПИОНАЖ

В игре есть несколько «стратегических» юнитов — это послы, шпионы, ниндзя и гейши. Все они передвигаются по стратегической карте, но никогда не принимают участия в сражениях. О состоянии дел в провинции противника (состав и численность армий, возведенные постройки) вы можете узнать лишь тогда, когда в ней находится ваш «стратегический» юнит. (За исключением того случая, когда провинция противника находится по соседству с вашей провинцией, в которой построена сторожевая башня или форт.) Так что в первую очередь они являются «глазами» вашей армии, что очень важно, ибо безрассудно нападать на провинцию, не зная, кто вам противостоит. Помимо этого, каждый «стратегический» юнит выполняет и свои специфические функции.

Только посол (**Emissary**) может придти к дайме другого клана и предложить ему союз. Дайме может согласиться или не согласиться, а также разгневаться и казнить посланника, так что служба посла хоть и открыта, но опасна. Посол может также погибнуть от руки ниндзя или гейши. Союз — штука весьма условная: союзы так же легко распадаются, как и заключаются. Единственная явная выгода от заключения союза состоит в следующем. Как известно, после смерти дайме, не имеющего наследников, его клан распадается, а владения раскалываются на несколько «независимых» частей. Так вот, часть земель может перейти к вам, если у вас был заключен союз с таким дайме.

Таблица 2. Замки

Тип	Что требуется	Время	Цена	Вместимость
Small Castle	—	4	500	4 отряда
Large Castle	Small Castle	8	1000	8 отрядов
Fortress	Large Castle	10	1500	12 отрядов
Citadel	Fortress	14	3000	16 отрядов

Христиане могут направлять своего посла-священника (**Priest**). Его функции и полномочия — точно такие же, как и у обычного посла (**Emissary**). Единственное преимущество — священника не может казнить дайме-христианин (а буддисту это все равно).

Шпион (**Shinobi**) собирает всякую «дополнительную» информацию. Только благодаря шпиону вы можете узнать о результатах боевых действий в дальних провинциях, а также проникнуть в замыслы противника (хотя зачастую они оказываются только слухами).

Ниндзя (**Ninja**) — профессиональный убийца. Его мишенью могут стать вражеские послы, гейши и генералы, а также сам дайме и его наследники. Чем выше ранг жертвы, тем меньше вероятность успеха. Особенно трудно убить дайме, так что у начинающего ниндзя вовсе нет шансов сделать это.

Гейша (**Geisha**) — это шпион и ниндзя «в одном флаконе», причем в качестве «супер». Поэтому немудрено, что гейша «выращивается» целый год, стоит 500 koku и для ее тренировки требуется иметь самый крупный замок (цитадель) с максимально проапгрейденными **Tea House** и **Ninja House**. Даже начинающая гейша имеет немалые шансы (около 20-30%) убить самого дайме. Причем она никогда не терпит неудачи в том смысле, как ниндзя: не бывает убита в случае провала операции. Гейша может потерпеть неудачу лишь в том смысле, что не представится случая добраться до своей жертвы. Но рано или поздно гейша достигнет своей цели. Гейша действует открыто — о ее присутствии в провинции (в отличие от ниндзя и шпиона) известно противнику. И никакая контрразведка не может разоблачить гейшу. Единственный способ избавиться от нее — подослать убийцу в лице ниндзя (и то еще не факт, кто кого убьет) или другой гейши (поединок между гейшами всегда кончается смертью обеих).

Шпионы и ниндзя действуют скрытно, то бишь не видны на карте. Только контрразведка может вскрыть их присутствие. Контрразведчиком автоматически становится любой «стратегический» юнит, находящийся в своей провинции.

Ранг шпионских юнитов повышается по мере выполнения заданий, что особенно важно для гейш и ниндзя. Чем выше ранг юнита, тем больше вероятность того, что он успешно справится со следующим заданием.

Таблица 3. Шпионские здания

Здание	Что требуется	Время	Цена	Что дает / что делает
Border Watch Tower	—	4	400	Действует как шпион во всех соседних провинциях
Border Forts	Border Watch Tower	4	800	Функции Watch Tower + действует как контрразведчик в своей провинции
Tranquil Garden	Любой замок	4	500	Emissary (посол)
Tea House	Любой замок	4	500	Shinobi (шпион)
Famous Tea House	Large Castle, Tea House	4	500	Shinobi с +1 honour
Legendary Tea House	Fortress, Famous Tea House	4	500	Shinobi с +2 honour
Ninja House	Любой замок	6	800	Ninja (ниндзя)
Infamous Ninja House	Fortress, Ninja House	6	800	Ninja с +1 kills
Geisha House	Citadel, Legendary Tea House, Infamous Ninja House	8	1000	Ninja с +2 kills; Legendary Geisha (гейша)
Church	Large Castle, христианство	6	800	Priest (христианский посол)
Cathedral	Citadel, 6 Church	12	2000	По +100 koku с каждой церкви

Таблица 4. Военные здания

Здание	Что требуется	Время	Цена	Что дает
Spear Dojo	Любой замок	4	500	Yari Samurai, Yari Ashigari
Famous Spear Dojo	Large Castle, Spear Dojo	4	500	Yari Samurai, Yari Ashigari с +1 honour; Naginata (при наличии Armoury)
Legendary Spear Dojo	Citadel, Famous Spear Dojo	4	500	Yari Samurai, Yari Ashigari с +2 honour; Naginata с +1 honour (при наличии Armoury)
Sword Dojo	Large Castle, самурай-герой	8	1000	No Dachi Samurai
Famous Sword Dojo	Fortress, Sword Dojo	8	1000	No Dachi Samurai с +1 honour
Legendary Sword Dojo	Citadel, Famous Sword Dojo	8	1000	No Dachi Samurai с +2 honour
Archery Dojo	Любой замок	4	800	Samurai Archers
Famous Archery Dojo	Large Castle, Archery Dojo	4	800	Samurai Archers с +1 honour
Legendary Archery Dojo	Fortress, Famous Archery Dojo	4	800	Samurai Archers с +2 honour
Horse Dojo	Large Castle	6	800	Cavalry Archers; Yari Cavalry (при наличии Spear Dojo)
Famous Horse Dojo	Fortress, Horse Dojo	6	800	Cavalry Archers с +1 honour; Yari Cavalry с +1 honour (при наличии Spear Dojo); Heavy Cavalry (при наличии Armoury)
Legendary Horse Dojo	Citadel, Famous Horse Dojo	6	800	Cavalry Archers с +2 honour; Yari Cavalry с +2 honour (при наличии Spear Dojo); Heavy Cavalry с +1 honour (при наличии Armoury)
Buddist Temple	Large Castle, Tranquil Garden	10	1500	Warrior Monks
Famous Buddist Temple	Fortress, Buddist Temple	10	1500	Warrior Monks с +1 honour
Temple Complex	Citadel, Famous Buddist Temple	10	1500	Warrior Monks с +2 honour
Portuguese Trading Post	Любой замок, Port, христианство	8	1000	Arquebusiers; +200 koku; Musketeers (при наличии Cathedral)
Dutch Trading Post	Любой замок, Port	8	1000	Arquebusiers; Musketeers; +200 koku
Gun Factory	Citadel, Armoury Trading Post,	8	1800	Arquebusiers; Musketeers

«Путь воина — смерть.
Это означает выбор смерти всегда, когда есть выбор между жизнью и смертью. Это не значит ничего большего. Это значит, приняв решение, прямо смотреть на все.»
Ямамото Цзуненори, «На Gakure» («Скрытая Листва»).

ВОИНЫ

В Shogun'е воюют не отдельными юнитами, а целыми отрядами. Изначальная численность любого боевого отряда — 60 человек. Одна армия может содержать не более 16 отрядов или, другими словами, 960 человек. Однако никто не мешает вам иметь хоть 10 армий в одной провинции. В ходе боев численность отрядов уменьшается, и нет никакого способа восполнить потери. Единственное средство — объединить в один отряд два заметно поредевших отряда.

Помимо боевых характеристик воинов, в игре очень важен чисто моральный фактор — **honour**. Чем выше этот моральный фактор, тем отчаяннее дерутся воины, не обращаясь в бегство при первой же трудности (утомительный переход через горы, плохие погодные условия, превосходство противников, смерть товарищей, шквальный огонь противника и т.п.). Воины повышают честь, выигрывая сражения. Отряды, натренированные в усовершенствованных зданиях, изначально обладают бонусным honour. Кроме того, войска приобретают дополнительный уровень чести, находясь под командованием опытного полководца: чем выше ранг командира, тем больше бонус. В качестве полководца может выступать сам дайме или его наследники — в этом случае бонус, как правило, выше. Однако есть риск, что дайме или наследники падут в бою. Если армию не возглавляет ни дайме, ни один из его наследников, тогда командование передается генералу, которым автоматически назначается самый опытный солдат армии. В случае гибели генерала его место займет следующий по опытности воин. Если генерал проиграл больше сражений, чем выиграл, тогда его ранг может стать даже отрицательным, что негативно сказывается на состоянии морали всей армии. Если генерал погибает от руки наемного убийцы (ниндзя или гейши), то честь армии падает сроком на один ход (и в это время не действуют моральные бонусы нового генерала).

РЕГУЛЯРНАЯ АРМИЯ

Samurai Archers. Пеший самурай, вооруженный луком и коротким мечом. Чрезвычайно полезен в любой армии: осыпает противника градом стрел с дальнего расстояния и способен постоять за себя в рукопашной схватке. Только в рукопашной он долго не протянет, поскольку носит слабую броню, да и его меч оставляет желать много лучшего. Поэтому лучше всего использовать его «по прямому назначению» — в качестве стрелка, защищая прочими воинами от рукопашной схватки.

Таблица 5. Бонусные здания

Здание	Что требуется	Время	Цена	Что дает
Palace	Large Castle	8	1000	+1 morale
Golden Palace	Fortress, Palace	10	2000	+2 morale
Legendary Palace	Citadel, Golden Palace	12	3000	+3 morale
Swordsmith	Large Castle	8	1200	+1 attack
Famous Swordsmith	Fortress, Swordsmith	8	1200	+2 attack
Legendary Swordsmith	Citadel, Famous Swordsmith	8	1200	+3 attack
Armoury	Любой замок + залежи железа	8	1200	+1 armour
Famous Armoury	Large Castle, Armoury	8	1200	+2 armour
Legendary Armoury	Fortress, Famous Armoury	8	1200	+3 armour

Yari Samurai. Пеший самурай, вооруженный длинным копьем (yari). Составляет костяк самурайской армии — самый дешевый воин при неплохих боевых качествах. Особенно эффективен при борьбе с конницей противника.

Naginata Samurai. Пеший самурай, вооруженный саблей-мечом на деревянной рукоятке (**naginata**). Носит тяжелую броню, что повышает его «живучесть», но снижает маневренность. Поэтому нагината-самурай лучше всего подходит в обороне для сдерживания противника.

No-Dachi Samurai. Пеший самурай, вооруженный длинным двуручным мечом. Очень эффективен в атаке — для прорыва стройных рядов противника. Особенно эффективен против воинов, чья мораль уже заметно упала.

Warrior Monks. Самый сильный пеший воин, сочетающий в себе качества самурая и религиозный фанатизм. Боевые монахи обладают самой высокой моралью, и само их присутствие на поле боя вселяет священный ужас в сердца врагов (если они буддисты; христианам же все равно).

Cavalry Archers. Лучник-самурай, посаженный на коня. Очень быстр и мобилен. Способен осыпать противника градом стрел и тут же скрыться. Особенно эффективен против плохо организованных частей.

Yari Cavalry. Быстрый конник с длинной пикой. Самый быстрый воин в игре. Используется для внезапных наскоков с целью удара по тылам и флангам. Гроза для лучников, огонь которых малоэффективен по быстро движущимся мишеням. Yari-конник способен также догнать конника-лучника и разделаться с ним в рукопашном бою.

Heavy Cavalry. Тяжелобронированный конник, вооруженный мечом. Элита самурайской армии (что и отражается на цене). Одинаково хорош в наступлении и обороне — вгрызается как танк, сметая все на своем пути. Противостоять ему могут только воины, вооруженные копьями (Yari Samurai, Yari Cavalry, Yari Ashigaru), и мушкетеры. Единственный недостаток — медлителен и малоповоротлив для конника.

ОПОЛЧЕНИЕ

Ashigaru — это попросту крестьяне, наспех обученные военному делу. Поэтому их боевое мастерство, равно как и моральный уровень, оставляют желать много лучшего и не идут в сравнение с профессиональными качествами самураев. Единственный плюс — на содержание одного воина-крестьянина требуется вдвое меньше koku, чем на содержание самурая.

Yari Ashigaru. Крестьянин, вооруженный длинным копьем. Проигрывает по всем показателям Yari Samurai, зато стоит вдвое дешевле.

Таблица 6. Кланы

Клан	*Армейский бонус*	*Стартовая армия*
Shimazu	No-Dachi Samurai стоят дешевле	3 Yari Samurai, 3 Samurai Archers, 2 Yari Ashigaru
Mori	Warrior Monks стоят дешевле	5 Yari Samurai, 5 Samurai Archers, 4 Yari Ashigaru
Oda	Yari Ashigaru стоят дешевле	6 Samurai Archers, 10 Yari Ashigaru
Imagawa	Ninja и Shinobi стоят дешевле	6 Yari Samurai, 6 Samurai Archers, 2 Ninja
Takeda	Cavalry стоят дешевле	4 Yari Samurai, 1 Samurai Archers, 3 Cavalry Archers, 3 Yari Cavalry
Hojo	Castles стоят дешевле	2 Yari Samurai, 4 Samurai Archers, 2 Yari Ashigaru
Uesugi	Archers стоят дешевле	3 Yari Samurai, 4 Samurai Archers, 2 Yari Ashigaru

Arquebus Ashigaru. Крестьянин, вооруженный аркебузой. Дальность стрельбы меньше, чем у лука. Зато на близких дистанциях ружейный залп может оказаться смертельным даже для отряда тяжелой кавалерии. Только особо прочная броня способна как-то задержать пули. К сожалению (или к счастью?), аркебузы ужасно долго перезаряжаются. В рукопашной схватке Arquebus Ashigaru практически беспомощны, а потому нуждаются в опеке со стороны других юнитов. Аркебузы бьют по прямой и отказываются работать в сырую погоду.

Musketeer Ashigaru. Крестьянин, вооруженный мушкетом, — усовершенствованной моделью аркебузы. Мушкет бьет чуть дальше и перезаряжается чуть быстрее аркебузы. Крестьянин-мушкетер тоже беспомощен в рукопашной схватке.

*«**Полководец, не имеющий стратегии и легкомысленно относящийся к своим противникам, неизбежно окажется в плену.»***
Сан Цзу, «Искусство Войны».

СРАЖЕНИЯ

Общие положения

Ведение сражения можно доверить компьютеру, который выдаст результаты боя. Но лучше возглавить сражение самому — так можно добиться существенно лучших результатов, да и тактический бой — чуть ли не главная прелесть игры.

Нападающая и защищающаяся стороны изначально поставлены в неравные условия. Цель нападающей стороны — обратить в бегство защитников провинции за отведенное время (по умолчанию — за 1 час реального времени, но это время можно ускорить до 4 минут, если двигать ползунок под мини-картой, меняющий скорость игры). Только в этом случае провинция будет считаться захваченной, независимо от потерь с той и другой стороны. (Нападающая сторона может даже понести бОльшие потери, чем защищающаяся.)

Противник обычно обращается в бегство при натиске явно превосходящих сил. Особенно деморализующе действует на вражье войско гибель его полководца — в этом случае паника почти неизбежна. Но чтобы заставить противника убежать с поля боя, совсем не обязательно иметь численное превосходство. Главное — действовать тактически грамотно. Грубо говоря, вся тактика зиждется на «трех китах», которые опишу ниже.

Учитывай сильные и слабые стороны воинов. Конники с длинными пиками особенно эффективны при неожиданных фланговых ударах — самое лучшее средство, чтобы расправиться с лучниками противника. Копейщики эффективнее всего в борьбе с конницей — держите всегда их рядом с лучниками в качестве охранников. No-Dachi самураи и тяжелая конница используются для лобового прорыва и внесения сумятицы в ряды противника (используйте формацию «клин»). Naginata самураи составляют костяк пешей обороны. Если ваши воины наступают под огнем противника, временно перестройте их в «разреженную» формацию, чтобы снизить потери. Лучники имеют ограниченный запас стрел, а аркебузеры и мушкетеры — ограниченный запас пуль.

Учитывай рельеф местности. Выгоднее всего занимать оборону на вершинах холмов (пусть даже маленьких). Лучники с холмов стреляют дальше. В рукопашной схватке преимущество имеет тот отряд, который занимает более высокую позицию. Кроме того, противник успеет заметно устать, пока поднимется на холм, и это тоже снижает его мораль. Используйте лощины, чтобы незаметно подобраться к противнику и ударить с тыла или с флангов. Леса особенно пригодны для устраивания засад. Учитывайте, что аркебузы и мушкеты бьют только по прямой.

Учитывай погодные условия. В сырую погоду воины устают быстрее (особенно носящие тяжелую броню), а тетива луков размягчается, из-за чего они наносят меньший урон. В дождь и снегопад перестают действовать аркебузы и мушкеты (порох отсыревает), и дальность видения всех воинов заметно снижается. В туман со видимостью еще хуже. Снег заметно снижает скорость передвижения, и воины устают быстрее, особенно конница. Ветер уменьшает точность стрельбы лучников.

Осада замков

Если в провинции имеется замок, тогда у обороняющейся стороны появляется дополнительная возможность — укрыться в замке. В этом случае возникает патовая ситуация, и провинция временно становится «ничейной»: никто не получает прибыли с провинции, но и обороняющаяся сторона не может там ничего строить или производить воинов. Однако такая ситуация продлится недолго: если оставить все как есть, то осажденный замок рано или поздно падет. Обычно это случается рано — через 1-3 хода (точный срок можно узнать, если нажать **правой** кнопкой мыши на изображение замка на стратегической карте). После этого все защитники осажденного замка считаются умершими от голода, а замок автоматически переходит в руки врага.

Только зачем дожидаться гибели защитников замка? Можно быстренько насобирать воинов в соседних провинциях и прийти на выручку своим товарищам — ради этого и затевается оборона (ведь всегда можно просто сдать провинцию, отведя свои войска в соседнюю). Так что даже самые захудалые замки способны замедлять, если не останавливать, продвижение противника. Отсюда мораль: стройте замки в пограничных провинциях. Тогда отпадет необходимость держать на границах солидную армию. Ведь в качестве гарнизона пограничного замка достаточно иметь один-единственный отряд захудалых Yari Ashigaru, а в случае вражеского вторжения на следующем же ходу перебросить туда свой «кулак». В пограничных провинциях очень полезно также иметь порты (не будет проблем с переброской воинов) и сторожевые башни (можно заранее догадаться о готовящемся вторжении).

Однако атакующая сторона может и не дожидаться голодной смерти защитников замка. На следующем же ходу можно будет атаковать замок. Но тогда придется «доставать» противника, укрывшегося за крепостными стенами, штурмуя ворота замка под вражеским огнем. Условия явно не благоприятные для нападающей стороны, особенно если учесть, что замок, как правило, находится на возвышенности.

Но в любом случае потребуется не менее двух ходов, чтобы захватить провинцию с замком, в котором укрылся противник.

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ БОЛЬШОГО ИНТЕРФЕЙСА

Обратите внимание на панель в нижней части экрана (review panel), которая заполняется иконками отрядов, как только вы выделяете армию. Этими иконками можно «двигать» так же, как и фигурками по стратегической карте (по принципу drop-and-drop: выделяете левой кнопкой мыши и, не отпуская кнопку, переносите отряд в нужное место). А некоторые манипуляции можно осуществить лишь с помощью review panel:

1. Заводить отряды в замок («перетаскиваете» иконку на изображение замка на стратегической карте);

2. Объединять поредевшие отряды однотипных юнитов. Например, в одном отряде у вас осталось 25 лучников, в другом — 35. Эти отряды можно объединить в один, если «зажать» одну иконку и «перетянуть» ее на вторую. В результате получится полноценный отряд численностью 60 воинов. Однако отряды невозможно объединять, если их суммарная численность превышает максимальную (в данном случае — 60). К примеру, невозможно объединить два отряда по 40 лучников.

ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт:
www.totalwar.com
www.totalwar.org

Игорь САВЕНКОВ
isavenkov@mail.ru

SOULBRINGER

Разработчик: **Gremlin Interactive**
Издатель: **Infogrames**
Жанр: **RPG**
Требования: **P233, 32Mb (PII-300, 64Mb, 3D уск.)**

НАШ ИНТЕРФЕЙС

На игровом экране внизу видна золотистая полоска с несколькими кругами. Самый левый — это компас; если он застрянет, то просто пощелкайте по нему мышкой. Далее идет круг с рюкзачком: это вход в инвентори героя. Внутри можно перетащить на фигурку героя защитное обмундирование, как-то: сапоги, поножи, поручни, перчатки, основной доспех, шлем и плащ. Также имеется возможность нацепить два кольца, выбор которых, на самом деле, невелик.

Во время операций в инвентори игровое время ставится на паузу.

Имеется возможность взять вещь (левая клавиша мыши) или осмотреть ее (правая клавиша мыши). Взяв вещь, можно надеть ее на себя и положить в другой свободный слот в инвентори (они ограничены, но можно пользоваться сумками и мешками). Также можно взять вещь и щелкнуть ею на квадрате с рукой — тогда она будет выброшена на землю. Щелкнув предметом на пентаграмму, вы перенесете вещицу в свой замок — **Hex**, на хранение. Щелкнув вещью на квадрате с рюкзаком, вы положите ее из мешка в основное инвентори.

Следуем дальше: две полоски. Красная означает запас здоровья, а синяя — маны. При выборе врага дальше направо заполняются еще две полоски. Верхняя обозначает имя супостата, а нижняя — запас его жизней. Если навести мышку на эту полоску, то можно узнать точное количество жизней врага — очень полезно этим пользоваться.

Затем идет меню характеристик главного героя. Тут можно поднять одну из них и посмотреть на баланс магии, распределение колдовства в круге, секулоруме. В меню характеристик есть возможность зайти в журнал и глянуть нынешние квесты и их описание. Те, что были выполнены, вычеркиваются, что, впрочем, не исключает возможность прочитать их описание.

Правее будет вертикальная полоска, сверху которой — шесть маленьких квадратиков, позволяющих выбирать имеющееся из разделов: оружия, магии, дистанционного оружия, бутылочек и свитков, еды и питья и прочего (ключи и посохи). Нажав на раздел, вы можете пролистать через стрелки имеющиеся в нем возможности.

ПРОСТО МЫ

Герой обладает пятью характеристиками: **Strength** (сила), **Combat** (боеспособность), **Speed** (скорость), **Magic** (магия), **Health** (жизнь).

Сила определяет, сколько вещей вы сможете носить в инвентори, а также увеличивает урон от атак оружием.

Боеспособность позволяет пользоваться дополнительными ударами оружия, например, не только колоть копьем, но и по-хитрому им вертеть в разные стороны. Обычно более продвинутые удары и приемчики занимают чуть больше времени, но наносят серьезный вред и достают врага на более дальних дистанциях. Во время боя герой с высокой боеспособностью также лучше уворачивается и уклоняется от вражеских ударов.

Скорость влияет на то, насколько часто ваш подопечный будет махать оружием и как быстро станет произносить заклятия. Также попутно увеличивается показатель защиты героя.

Магия определяет, сколько единиц маны будет в запасе у героя, а также позволяет произносить заклятия более высокого уровня.

Жизнь определяет количество максимальных единиц здоровья у героя.

При каждом новом уровне вы получаете шесть очков, которые можете по своему усмотрению распределить между характеристиками. Я советую вначале поднимать скорость, боеспособность и силу. Все эти характеристики очень полезны на ранних этапах игры, но не увлекайтесь их увеличением. Силу достаточно иметь около 22-25 ед., скорость — 25-30, боеспособность — 35-45. Все остальные очки распределяйте между жизнью и магией. Жизнь надо довести до 30 и поднимать дальше, только когда достигнете в магии 100 очков.

НАШЕ ОРУЖИЕ

Оружие условно делится на три категории.

Тупое — палицы, дубинки, посохи, боевые молоты. Немного медлительные, но и урон от них немаленький. Применяется против созданий со слабой броней или без таковой. Отлично действует против врагов не из плоти и крови, а из камня, кости или стали. Бронированные воины-противники почти полностью защищены от любого тупого оружия.

Колющее — копья, стрелы, нож, некоторые мечи, алебарда. Идеальны против хорошо защищенных броней противников, так как доспехи хуже всего спасают именно от этого типа оружия.

Режущее — лопатка, большинство мечей и кинжалов. Такой середнячок между тупым и колющим вооружением. То есть более-менее сильно бьет и одновременно неплохо пробивает вражеские доспехи.

Разделение на категории, повторяю, условное, так как попадается смешанное вооружение: тем же ножом можно и колоть, и резать.

Далее приводится основное оружие, используемое в ранних приключениях вашего героя. Обычно более позднее оружие просто является измененной (улучшенной) версией раннего.

Knife (5-15). Дается изначально и встречается практически у всех начальных обычных разбойников.

Spade (15-30). Саперная лопатка, хороша для уничтожения первого встречного врага с дубиной.

Club (15-50). Уже серьезное оружие, с которым можно легко укладывать обычных разбойников и с небольшими сложностями — элитных. Как тупое оружие эффективно против скелетов.

Shortsword (15-50). Получше дубины, хотя наносит такой же урон. Атака проводится быстрее. Среднее оружие на начальных стадиях.

Spear (20-60). Копье. Впервые забирается у разбойника в болотах на западе от Мадригала или покупается в кузнице. Бьет далеко, но не очень быстро. Хорошо использовать против противников с коротким оружием, так как копье достает их, даже если они на достаточно далеком расстоянии. Против всех бандитов. Неэффективно против каменных тварей.

Mace (25-75). Палица, покупается в кузнице специально для зачистки шахт алмазожелеза. Идеальна против врагов с гибкой (кожаной) броней. Отлично работает на бескровных противниках из камня или костей.

Longsword (25-85). Находится в городе нежити Ravenscar, примерно в центре. Стандартный меч с хорошим соотношением скорости и мощи атаки.

Shortbow. Лук. Средство для метания стрел на ранней стадии игры. Используется нечасто, так как пригоден для стрельбы по неподвижным целям.

Sabre (Raal) (45-120). Хорошо пробивает броню. Классная штучка. Впервые встречается у Raal, демона в капюшоне, что живет в шахте алмазожелеза. Высокоуровневое оружие — для альтернативных ударов требует высокого навыка Combat. Хорошо пробивает противников с тяжелой броней.

В игре также существует возможность составлять комбо, то есть комбинации атаки. Эта опция находится в левой части экрана, под выбором из шести разделов. Комбо составляется переносом полосочки с действием из менюшки в один из слотов в центре экрана. При этом для атаки оружием указывается ее тип (колющий, режущий, тупой), а при заклятиях — элемент, к которому оно принадлежит. Комбо срабатывает при выборе врага и нажатии на названии этого комбо.

НАШИ ВРАГИ

Основные противники — это люди, демоны и нежить. С первыми желательно расправляться оружием, а против вторых периодически применять магию. У всех оппонентов есть определенная защита против трех различных атак: колющего, режущего и тупого оружия. Также порой присутствует сопротивление определенной магии.

Каменный монстр (**Rockbeast**)

Тяжелая, неповоротливая гора камня, устроившая себе убежище в шахтах алмазожелеза. Имеет иммунитет к колющему оружию и стрелам, но хорошо убивается тупым: палицами или дубинками. Неподвластно воздействию магии земли.

Гаргулья (**Gargoyle**)

Серое создание с крыльями и демонической внешностью. Их плоть тверда как камень, поэтому они практически не получают урона от колющего оружия, а заодно и абсорбируют половину урона от режущего. Зато тупым оружием убивается достаточно легко.

Скелет (**Skeleton**)

Творение запретной некромантии, скелет, воссоздан из костей, посему игнорирует стрелы и колющее оружие. Режущее действует неплохо, но лучше всего работает тупое. Если встречаются вместе с зомби, то уничтожать надо в первую очередь именно скелетов, так как атака у них такая же, а жизней в несколько раз меньше.

Зомби (**Zombie**)

Процесс создания и забивания зомби похож на тот, что используется при творении скелетов. Относительно хорошо бьются любым оружием, но всегда очень живучи. Количество жизней, причем, зависит от вооружения. Те, что с копьями, выносливей, чем с дубинами.

Вампир (**Vampire**)

Дерется мечом, достаточно живуч и быстр. Режущее оружие действует неплохо, как и колющее, чтобы удобнее было пробить броню.

Тень (**Shadow**)

Тварь с 150 хитами, вооружена мечом и неплохо фехтует. Используется в качестве войск поддержки, так как не особо опасна из-за маленькой выносливости, но требует к себе значительного внимания благодаря неплохой атаке.

Раал (**Hooded Figure**)

Фигура в закрытом капюшоне. Смертельно опасный демонический противник, так как умело пользуется двумя видами магии. Вначале заморочит героя магией и тут же добавит ему облако отравленного газа. Тактика: сразу побегать вокруг раала, дождаться, пока он не промахнется магией, и переходить в рукопашную. Если не жалко маны, то реально применить два-три мощных заклятья.

Разбойник (**Brigand**)

Обычные легко убиваются и вооружены обычными ножиками. Одетые в яркие плащи, элитные бандиты лучше бронированы и орудуют дубинками. Против последних тупое оружие не столь эффективно.

Громила (**Guardian Beast**)

Выносливый, но не очень быстрый. Пара-тройка ударов его дубинки почти безвредны, но дело в том, что пока вы с ним сражаетесь, вы пропускаете приличное число попаданий. Почти не режутся и не колются соответствующими средствами убиения, бейте тупым оружием.

Паук (**Cave/Swamp spider**)

Очень неприятный соперник. Очень быстро плюет ядом и почти никогда не промахивается. Ваша цель — как можно быстрее добежать до него и успеть один раз ударить, прежде чем у вас закончатся жизни.

Солдат Империи (фиолетовые доспехи), Наемник, Ассасин

Разновидности людей-воинов, облаченных в качественную броню, с хорошим вооружением. В рукопашной пользуются мечами и алебардами, издалека могут вести обстрел из арбалетов. Уничтожаются колющим или режущим оружием.

НАША МАГИЯ

Все заклятия принадлежат к одной из пяти стихий (элементов, магий). Это Огонь, Вода, Земля, Воздух и Дух. Чем чаще вы пользуетесь заклятиями одной магии, тем лучше вы ее понимаете и тем лучше сопротивляетесь, одновременно ухудшая свое сопротивление к «враждебной», противоположной магии.

Как только колдун достигнет в одной магии значения более 25%, то он станет сопротивляться ей намного лучше. Как только знание стихии перевалит за треть, волшебник перестанет получать вред от этой стихии. Если колдун будет пользоваться конкретной магией и дальше, то после того как она перевалит за 50%, он научится лечиться от вражеской магии, то есть абсорбировать ее.

После первого появления в вашем родном замке, **Hex** (а попасть туда можно из любого из специальных магических монументов), вы получите представление о своей направленности в той или иной стихии. Это секулорум, круг с пятью магиями, каждая из которых обозначается своим цветом. Посмотреть секулорум можно, зайдя в раздел Character героя, туда, где вы начисляете очки при получении нового уровня опыта.

Огонь убивает Дух, Дух уничтожает Воздух, Воздух захватывает Землю, Земля побеждает Воду, Вода тушит Огонь. Запомните эту очередность и пару раз повторите про себя. Боссов и крутых магов надо бить именно тем элементом, которого боится магия используемых им заклятий.

Так, если оппонент кидает огненный шар, то он боится (Вода тушит Огонь) водных заклятий и будет получать от них очень большой урон. При этом враг будет лечиться от «родной» ему магии, в данном случае — огненной.

Главные боссы, демон-лорды или ревенанты. Гаргос, повелитель Огня, боится Воды. Некроном, властелин Духа, ненавидит Огонь. Инкубус, поклонница Воздуха, боится Земли. Химера, боец Земли, убивается Воздухом. Ледяная (магия Воды) королева Лилит ненавидит Землю. Скорн магией пользуется сбалансированно, поэтому бейте его любым элементом.

Книги даны в алфавитном порядке, в каком они идут в игре при выборе нужного тома колдовства. «Уровень» означает то, насколько развитая характеристика Magic требуется, чтобы использовать заклятие.

Например, чтобы хотя бы теоретически появилась возможность применить заклятие Minor shield (уровень 13), требуется при получении новых уровней довести Magic героя как минимум до 13 очков. «Мана» означает, сколько единиц магической энергии тратится на однократное применение колдовства. «Элемент» — к какой стихии относится заклятие. Некоторые магии принадлежат сразу к пяти элементам, в этом случае они обозначаются как «Элемент Все».

Book of Arrows

Holy Presence

Уровень 1, Мана 25, Элемент Дух

Отпугивает нежить на некоторое время.

Secubolt

Уровень 17, 40, Элемент Все

Атакует всеми пятью магиями враз. Не очень сильно, но осечек с иммунитетами почти не дает.

Poison Bolt

Уровень 20, Мана 30, Элемент Вода

Не только наносит приличный урон, но и на некоторое время отравляет его.

Shards

Уровень 22, Мана 40, Элемент Воздух

Во врага летят кусочки гранита, нанося ему серьезный урон. Неэффективно на дальних дистанциях, так как кусочки имеют привычку разлетаться во все стороны. Бейте в упор, и это заклятье полностью оправдает себя почти во всех сражениях.

Fireball

Уровень 26, Мана 35, Элемент Огонь

Огненный шар. Эффективное заклятие, если врагов несколько (накрывает всех соседей несчастной цели) и они не очень быстро передвигаются.

Books of Breaths

Strength

Уровень 1, Мана 45, Элемент Воздух

Увеличивает характеристику силы героя.

Gas

Уровень 20, Мана 60, Элемент Воздух

Отравленное облако накрывает часть территории, парализуя попавших под него врагов.

Pax

Уровень 25, Мана 100, Элемент Вода

На некоторое время вводит монстра в состояние неописуемого блаженства, делая его абсолютно не опасным.

Rage

Уровень 30, Мана 200, Элемент Огонь

Увеличивает характеристику Combat героя.

Haste

Уровень 30, Мана 90, Элемент Воздух

Увеличивает характеристику скорости героя.

Book of Cloaks

Shield

Уровень 1, Мана 80, Элемент Земля

Относительно слабая, хоть и дешевая защита от физических атак. Может применяться вместе со Stone Skin, чтобы еще больше увеличить броню героя.

Fear Shield

Уровень 20, Мана 50, Элемент Дух

Отпугивает на некоторое время врагов.

Stone Skin

Уровень 30, Мана 200, Элемент Земля

Самая мощная защита от физических атак. Кастуется перед каждой серьезной битвой.

Elemental Shield

Уровень 40, Мана 70, Элемент Все

Обеспечивает лучшую защиту от различных магий. Не очень сильное заклятье.

Book of Corpses

Sense Evil

Уровень 1, Мана 15, Элемент Воздух

Позволяет определить, в каком направлении находятся злобные создания.

Rest in Piece

Уровень 20, Мана 10, Элемент Вода

Одно из немногих контролирующих сознание заклятий, которое работает на нежить. Заставляет выбранную проклятую тварь на время прекратить свои атаки.

Holy Radiance

Уровень 35, Мана 100, Элемент Дух

Отпугивает сильную нежить вроде вампиров и убивает слабачков типа скелетов.

Purify

Уровень 50, Мана 100, Элемент Дух

Очень крутое заклятье при встречах с крутыми демонами и нежитью: убивает их за несколько секунд с двух-трех применений.

Book of Dreams

Death's Recollection

Уровень 1, Мана 5, Элемент Дух

Позволяет выбирать цель в виде трупа и разговаривать с покинувшим его духом. Требуется редко и обычно применяется на телах великих и давно убиенных воителей. Не действует на мертвую нежить, так как у нее нет души.

Flare

Уровень 1, Мана 8, Элемент Воздух

Осветительная шашка; не очень хорошо, но все же помогает ориентироваться в темноте. Почти бесполезна.

Minor Heal

Уровень 11, Мана 20, Элемент Вода

Лечение магией не очень эффективно, так как способов восстановить колдовскую силу намного меньше, чем здоровье. Изначально вылечивает 25 жизней.

Fire Bolt

Уровень 12, Мана 15, Элемент Огонь

Удар огнем по выбранной цели. Изначальный урон равен примерно 25 единицам. Единственное атакующее заклятье на раннем этапе: идеально против Раала и епископа Мортана.

Minor Shield

Уровень 13, Мана 25, Элемент Земля

Вокруг героя появляется сверкающая защитная оболочка. Броня усиливается, а значит, снижается урон от вражеских физических атак. Длится около двенадцати секунд.

Book of Fears

Fool's Gold

Уровень 1, Мана 40, Элемент Огонь

Создание ложного «золота» на земле, что на время отвлекает жадного до денег врага, позволяя удрать от него. Выглядит очень смешно.

Secumind

Уровень 20, Мана 40, Элемент Все

Огромная область захватывается магическим вихрем, которым парализует, пугает или успокаивает часть врагов. Чем круче враг, тем меньше шансов, что подействует на него.

Tidal Wave

Уровень 30, Мана 80, Элемент Вода

Несколько противников, которые находятся рядом с выбранной целью, окатываются волной морской воды. Приличный урон и не очень высокая цена.

Fear Bolt

Уровень 35, Мана 70, Элемент Дух

На время отпугивает врага, делая его безобидным.

Lightning

Уровень 60, Мана 150, Элемент Воздух

Мощный удар электричеством. Оправдывает себя при борьбе с тварями, боящимися магии Воздуха.

Book of Glyphs

Все заклятия из этой книги создают на полу охранную руну. Как только на нее наступит враг, герой или иной персонаж, то она сработает, производя определенное заклятие.

Elemental glyph

Уровень 1, Мана 250, Элемент Все

Атакует врага волной магии жизней под 100.

Gas glyph

Уровень 30, Мана 250, Элемент Воздух

Создает ядовитое облако **Gas**.

Magma glyph

Уровень 45, Мана 250, Элемент Огонь.

Создает заклятие **Magma**.

Haunting glyph

Уровень 60, Мана 250, Элемент Дух

Не действует на нежить

Создает стену типа **Wall of screams**

Stone glyph

Уровень 80, 250, Элемент Земля

Создает **Earthquake**

Book of Knives

Spirit Knives

Уровень 1, Мана 30, Элемент Дух

Во врага вылетают несколько ножей, количество которых зависит от развитости магии Духа. Сильное заклятье, но требует, чтобы враг не особо быстро двигался. Часто применяется вражескими магами.

Pneumatic Bolt

Уровень 15, Мана 20, Элемент Воздух

Во врага летит сгусток воздуха. Не сильный, но весомый удар.

Flaming Sword

Уровень 24, Мана 80, Элемент Огонь

Увеличивает силу атаки (убедитесь, что в руках есть оружие) и чуть освещает темные подземелья. Враг получает небольшой урон от огня, даже если само оружие не приносит ему вреда! То есть голема можно убить копьем...

Boulder

Уровень 26, Мана 100, Элемент Земля

На врага падает массивная глыба камня, ощутимо портя его здоровье. Чтобы глыба попала, желательно, чтобы противник в тот момент стоял на одном месте.

Poison Blade

Уровень 26, Мана 90, Элемент Вода

Отравляет оружие, чтобы его ударом заразить врага. Сила, длительность яда зависит от развитости магии Воды.

Book of Medicines

Cure

Уровень 1, Мана 50, Элемент Вода

Излечивает любой из известных ядов. Применяется не очень часто.

Cauterise

Уровень 16, Мана 50, Элемент Огонь

Излечивает здоровье, однако делает это хитрым образом. Сначала здоровье вашего героя резко уменьшается, а затем начинает быстро восстанавливаться. Посему применяйте это заклятье только тогда, когда есть небольшой запас жизненных сил! Если вы будете на последнем издыхании, то вас убьет! Очень-очень круто ближе к финалу, когда здоровье у вас уже с полтысячи и более.

Leech

Уровень 18, Мана 40, Элемент Дух

Забирает часть жизней у врага и передает их магу. Хороший способ лечения, но чтобы он полностью подействовал, надо стоять близко к врагу и не шевелиться все время действия заклятья. Как вы понимаете, оба эти условия не очень удобны в горячке боя.

Heal

Уровень 20, Мана 80, Элемент Вода

Восстанавливает 120 жизней. Заклятие так себе.

Regenerate

Уровень 24, Мана 70, Элемент Земля

Медленно восстанавливает утраченное в боях здоровье. Более эффективно, чем просто Heal, так как лечит больше хит-пойнтов. Полезно кастовать даже на здорового бойца непосредственно перед очень серьезной битвой. Восстанавливает по 5 жизней в секунду, что очень хорошо, когда общий запас хитов невелик.

Book of Stones

Wall of Sand

Уровень 1, Мана 100, Элемент Земля

Создает вокруг героя стену из песка, который вредит всем проходящим через него врагам.

Wall of Screams

Уровень 25, Мана 100, Элемент Дух

Намного более мощная стена, чем предыдущий вариант. Полезна хотя бы тем, что не только вредит, но и пугает врагов.

Magma

Уровень 35, Мана 150, Элемент Огонь

Аналог Fire Storm, хотя действует в два раза слабее и захватает очень небольшой участок площади. Однако тратит немного маны и наносит более мощный урон. Вредит герою.

Wall of Elements

Уровень 50, Мана 160, Элемент Все

Создает стену из всех пяти магий. Это значит, что заклятие подействует на всех существ, даже если у кого-то из них будет иммунитет к определенной стихии.

Earthquake

Уровень 60, Мана 350, Элемент Земля

То же самое, что и **Stone Rain**, дольше действует и точнее бьет по большей площади.

Book of Storms

Scorch

Уровень 1, Мана 150, Элемент Огонь

Пускает волну огня, попавшие под нее враги на некоторое время загораются и теряют жизни. Хорошо в качестве пробной артподготовки.

Frost

Уровень 30, Мана 100, Элемент Вода

Создает минное поле из снежинок; попав на них, враг теряет немного здоровья и на время замораживается, вернее, парализуется.

Insects

Уровень 50, Мана 200, Элемент Воздух

Стая жалящих пчел. Не действует на нежить, но против живых созданий очень даже ничего. Плюс к всему прочему вызывает у них временное помутнение рассудка.

Stone Rain

Уровень 70, Мана 400, Элемент Земля

С неба быстро падают камни. Бьют по небольшой области, действуют недолго и не приносят вам вреда.

Firestorm

Уровень 95, Мана 600, Элемент Огонь

С неба падают огненные метеоры. Бьют по очень большой площади и довольно долго. Применяются против нескольких крутых врагов. Если пустить против одного врага, то большинство метеоров ударят мимо. Вредят вам.

Book of Trinkets

Spot Item

Уровень 1, Мана 10, Элемент Земля

Найти маленькую вещь.

Storm Cease

Уровень 14, Мана 15, Элемент Воздух

Улучшает погоду: останавливает снег, дождь и уменьшает ветер. Чуть улучшает ориентирование на местности.

Soul Seeker

Уровень 16, Мана 15, Элемент Воздух

Находит ближайшую живую душу. Не обнаруживает нежить и плохо действует на демонов.

Firefly

Уровень 18, Мана 15, Элемент Огонь

Освещает местность разноцветными светлячками. Нужно в темных подземельях. Хотя, с другой стороны, все темные подземелья вполне спокойно можно игнорировать....

Path Find

Уровень 20, Мана 15, Элемент Воздух

Находит вход в другую область или пещеру. Полезно, если заблудились.

НАШИ СОВЕТЫ

В игре нет автокарты, поэтом ориентируйтесь по компасу. Купите самый лучший за полсотни монет в **General Store** Мадригала, когда появится такая возможность.

Опасайтесь врагов с копьями. Они отменно пробивает даже очень хорошую броню, плюс им удобнее драться с вашим героем, который обычно сражается коротким оружием.

Старайтесь маневрировать так, чтобы драться с одним противником.. Отбегите в сторонку, чтобы из толпы выделился один враг, и вот его-то бейте.

Staff of Lore невозможно выбросить — как только вы окажетесь с ним в Мадригале, то сразу его потеряете. Поэтому постарайтесь до возвращения убить им как можно большее количество тварей.

Чтобы починить броню, которая надета на вас, требуется предварительно ее снять. С каждым полученным ударом броня потихоньку ухудшается, переходя от Perfect и Good до Worn и Ruined. Чем хуже состояние брони, тем меньшую защиту она обеспечивает.

Всегда имейте под рукой два вида оружия: одно тупое, другое режуще-колющее. Большинство тварей имеют сопротивление если к не первому, то ко второму типу вооружения. Те же скелеты и гаргульи достаточно слабы в рукопашной, но если у вас есть только колющее оружие, то убивать их будете очень-очень-очень долго.

Не устраивайте у себя склад вещей. Оружия должно быть не более трех-четырех экземпляров. Таскать кожаную броню и обычные дубинки-мечи на продажу не очень выгодно, поэтому оставляйте их на земле. По-настоящему дорогие, хоть и ненужные, вещи отсылайте в свой **Hex**. Надо будет — заберете их оттуда (на время передав Хранителю свои шмотки) и сбагрите кузнецу.

Порой попадаются темные области: освещать их можно либо заклятием **Flare**, либо огненной способностью меча Гаргоса.

Заранее готовьте к драке оружие и заклятия. При битве с боссами пользуйтесь усиливающей магией: Haste, Minor Shield и т.п.

По поводу денежных трат. Сразу купите самый лучший компас за 50 монет и начинайте копить на палицу за 120 монет. Потом прикупите кольчугу за 200. Больше денег не тратьте до самого **Shadowguard**!

Самые дорогие вещи в начале игры — железная броня и длинные мечи. Это все надо нести и продавать кузнецу почти обязательно. Очень дорого можно продать свитки с историей мира мэру Мадригала. В будущем относите ему все ненужные вам книжки и записи.

НАШЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Появившись на причале The Eastern River, обыщите сундуки и бегите по дороге вперед. Приготовьте нож и заколите одинокого разбойника. Вернитесь к дому лодочника и откройте ключиком дверь. Заходите внутрь и получите награду в виде руны (*Rune of Knives*). Идите дальше по дороге, и у двух домов (один из них принадлежит кузнецу) увидите проход в следующую область. Но перед этим неплохо было пройтись вдоль берега реки и собрать растения. Вообще возьмите себе за правило залезать в каждую бочку и тщательно осматривать местность в поисках растений и грибов.

Вы в центральной части г. Мадригала (Town Square). В северо-западной части находится дом торговца всякой всячиной (General store), из бочки рядом с дверью возьмите нехилую саперную лопатку. На востоке от дома торговца стоит пока закрытое для вас здание мэра. У арки рядом стоит глава стражников, который непременно даст задание принести плащ разбойника.

Идите в ворота на юге, к рынку Мадригала. Справа от входа будет гостиница: неплохо было бы туда заглянуть, но это пока не обязательно. Шагайте в область на востоке (South Square), приготовив лопатку к бою. Уложите сначала простого разбойника, а потом и элитного. Прибежит еще пара ребят, готовьте им встречу. Возьмите плащ и вещички и вернитесь к главе стражников. Получите немало золота и экспы. Проходите в северную арку, что за спиной у воина, и шагайте по дороге в районе Northern Forest, северного леса. Стоящий на дороге разбойник нагло смотается, бегите за ним — и окажетесь у лагеря бандитов. Сначала уложите лопаткой двух обычных злодеев и получите новый уровень опытности. Сразу увеличьте себе Combat. Теперь возьмите в руки дубинку и уничтожьте элитного бандита: если чувствуете, что он побеждает, отбегите в сторону и ешьте яблоки. В лагере найдите все полезняшки и вернитесь на дорогу. Она приведет к хижине (справа) с открытой дверью и упрется в замок с дверью запертой. Ровно на юге от запертого входа, если пройти полминуты, увидите вход в пещеру. Вернитесь к хижине и заходите на огонек.

В доме никого нет, но на столе лежит записка. Ознакомьтесь с ней и выходите. Если хотите, можете преследовать темного Раала, но лучше идти в таверну. (Примечание: если вы уже были в таверне, то этой встречи с тварью не произойдет.) Поговорив там с народом, вернитесь к хижине и снова посетите ее. Переговорите со стариком на все темы, а затем ложитесь спать. Проснувшись, подойдите к книге и читайте ее. Таким образом, вы получите свои первые пять заклинаний из **Book of Dreams**. Желательно при получении следующего уровня поднять уровень магии до 13, чтобы быть способным применить все пять заклятий.

Пора на дальнейшие подвиги. Сходите в область города, где вы уничтожили бандита с плащом, и найдите хижину мистички в South Square. Возьмите у нее книгу демонов и продайте ее мэру города. Заодно возьмите у мистички и у мэра их квесты. Первой нужно найти яйца снежных голубей, что живут в горах на западе города. Мэр же попросит найти и выручить несчастных горожан, ставших рабами в шахте алмазожелеза (Diamond-Iron). Зайдите в кузницу и купите там булаву, это почти обязательно. Попутно договоритесь с кузнецом о квесте по поиску алмазожелеза (каждый слиток будет оцениваться ровно в десять монет). Наконец, загляните в магазин зелий, что находится в юго-восточной части центральной области Мадригала. Идентифицируйте всю растительность и продайте что-нибудь для выполнения квеста торговца.

Из центра города выходите в арку на западе, и окажетесь в Western Moors. Обширное местечко и довольно опасное из-за патрулей разбойников. От арки идите прямо по дороге, там увидите костер с бандитом. От него бегите на север — окажетесь у другого костра, на этот раз с двумя разбойниками и их предводителем с копьем. Заберите оружие последнего и шагайте на северо-запад, отклоняясь по пути от маршрута, дабы собрать травы и уничтожить бандитов. Через некоторое время вы выйдете к шахте по добыче алмазожелеза. Уничтожьте врагов, затем подождите, пока подойдет еще одна группа бандитов. Прочешите местность рядом и обязательно берите мешочки, которые выпадут из врагов. Есть вероятность внутри них найти несколько кусков алмазожелеза. Рядом с шахтой бу-

дет проход в область Farm Estate, где в доме вредного мужика реально найти несколько книжек. Соберите также с полей травку и мухоморы. Вернитесь к шахте и оттуда бегите на юго-восток. По пути вы услышите воркование голубя: надо бежать за ним, стараясь не терять птицу из виду. Раза четыре она сядет на землю и снова взлетит, но наконец приведет к закрытым воротам, которые сама же и откроет. Зайдите внутрь и пообщайтесь с монументом, а затем из статуи возьмите пустые голубиные яйца. Вернитесь в Мадригал: продайте кузнецу алмазожелезо, отнесите яйца к мистичке и сбагрите мэру за немалую сумму золотых несколько книг (мистички, от фермера и т.п.). Вернитесь к кузнецу и купите у него булаву за 120 монет и кольчугу за 200. Отлично! Возвращайтесь к шахтам.

В шахтах план мероприятий следующий. Если от входа идти ровно прямо, то вскоре произойдет встреча с каменными тварями, с нехилой атакой и 300 жизнями. Бейте их булавой и старайтесь справляться с врагами поодиночке. Если трудно воевать, то примените защитное заклятие Земли — Minor Shield. Рядом (а может, чуть на севере) бродит нехилый бандит, Slave Master. Над ним также проводим экзекуцию (заберите ключик) и дальше видим магический монумент. Его надо любой ценой уничтожить, чтобы освободить шахтеров от магического контроля. Кстати, каждый нечаянно убитый мирный труженик наказывается штрафом в 50 очков экспы. Посему избегайте боев непосредственно близи шахтеров.

Вернитесь к входу в шахты и наступите на платформу со стрелкой, указывающей на север. Таким образом вы запустите тележку с углем. Бегите вслед за ней, пока та не упрется в другую тележку, что стоит на дороге и мешает проезду. Ступайте по рельсам, на которых стоит мешающая тележка, на запад, там запустите еще одну тележку, чтобы она покатилась и сдвинула мешающую тележку с пути. Теперь первая тележка продолжит свой путь, начатый от входа в шахты, и столкнется с магическим обелиском. Уф-ф! Цель выполнена: пленники теперь свободны. Проводите их до входа и получите ключ.

Осталась самая малость: чуть полазить в оставшейся части шахт в поисках руды алмазожелеза и денег. Затем идите к монументу и от него спешите на юг. Здесь живет темный Раал, с которым вам предстоит сразиться. Сохранитесь. Бой будет нелегким, поэтому приготовьте заранее травки, восстанавливающие ману и заклятье Fire Bolt. Кликните на темном создании, чтобы выбрать его в качестве цели, и с безопасной дистанции швыряйте огненные шары. Если тварь применит свою магическую атаку, то вы не жилец, посему держитесь от нее подальше и старайтесь все время двигаться. Исчерпав все запасы маны и растений-восстановителей, вы, скорее всего, убьете тварь. Если же нет, то используйте копье, чтобы нанести один-два удара и отступить для лечения.

Как только враг будет повержен, возьмите его саблю и защиту для головы. Откройте ключом Slave Master восточные ворота и активизируйте тележку. Она поедет по рельсам и уничтожит другие запертые ворота, что охранял Раал. Заходите в проход и забирайте мощный артефакт в виде белого черепа, Skull of Alchemy. Покидайте шахты и вернитесь к мэру. Он даст искомые двести монет, которые требуется отнести старику в северном лесу. Найдите его рядом с хижиной и получите новые ценные указания. Вернитесь в город, продайте кузницу слитки алмазожелеза и купите кольчугу, если не сделали этого раньше. Зайдите в таверну и возьмите квест у ее хозяина. Надобно отнести посылочку на отдаленную ферму. Ступайте обратно в Western Moors, там шагайте к шахтам. Неподалеку от них как раз и будет проход к Farm Estate. Получив негостеприимный прием, открывайте из диалога посылку... и убивайте Тень. Отлично! Возьмите ключик, откройте подвал и заберите книгу магии **Book of Trinkets**.

Выходите и шагайте к воротам Мадригала, а оттуда — на запад, к городу Ravenscar. Вы окажетесь в области High Rock Pass, это горный проход со статуями. Много слабых бандитов и несколько слитков алмазожелеза. Также из одного из разбойников выпадет плащ с защитой от магии Духа. Вернитесь в шахты — там теперь в качестве рабочей силы вкалывают сами бандиты. Поубивайте их ради восстанавливающей жизни еды. Теперь продайте все тяжелые и ненужные трофейные вещички в городе и через High Rock Pass бегите к проклятому убежищу нежити, к Ravenscar.

В центре города (где развилка) хорошенько осмотритесь. Реально найти в одном из двух подвалов книжку магии **Book of Medicines**. В другом подвале найдется полезная

кольчуга и железные брюки. От развилки идите на юг, к большому особняку. Внутри вас встретит дух, который предложит новый квест — забраться в подземелья Храма и уничтожить тело. Появятся четыре гаргульи: разберитесь и вернитесь к развилке. Отсюда идем на запад, к Temple of Shadows.

Возьмите с каменной статуи-креста руну магии (*Rune of Trinkets*). Заходите в Храм, разберитесь с нежитью у входа и исследуйте интерьер внутри. Вступайте в телепорт — окажетесь в самом подземелье. На первой развилке сначала загляните на север (в темной комнате будет еще одна палица), а затем на юг, чтобы забрать из комнаты с ловушкой свиток с магией Shield. Вернитесь к развилке и идите на запад до упора, а затем на север. Из комнаты вы попадете в темные подземелья Канализации. Отсюда убейте паука, заверните в проход на востоке и идите прямо по нему, пока не удастся завернуть в коридор на севере. Шагайте прямо, пока не выйдете к комнате с телом: уничтожьте его огненным шаром, чтобы выполнить квест. Выходите из Канализации обратно в комнату храма и ступайте вперед, на юг. В помещении с напольными ловушками у входа возьмите бутылочки и ступайте на восток. Из развилки с четырьмя напольными символами идите на юг. По пути по коридору сбоку найдутся две двери: за одной из них ключ ко второй двери и свиток Епископа. В помещении напротив будет руна *Rune of Corpses* и **Book of Arrows**.

Обыскали все комнаты (это очень прибыльное занятие!)? Теперь идите в зал, что находится рядом с телепортом, откуда идут несколько коридоров. Встаньте на изображенный на полу магический круглый символ и читайте свиток Епископа. Вас перенесет прямо к нему. Но битва пока не началась, посему в каждой комнатке возьмите по бутылочке с маной и восстановите ими свой уровень магии до максимума. Приготовьте булаву, наденьте плащ защиты от магии Духа (так урон от атак Епископа уменьшится в четыре-пять раз!) и ступайте вперед. Показали заставку со злобным клириком и скелетами? Быстро отступайте назад (в то место, где вы стояли, ударят колдовские снаряды) и выманивайте скелетов назад, подальше от их босса. Уничтожьте их, сохранитесь и идите громить все еще ожидающего вас Епископа. У него 1000 жизней, но он очень плохо переносит атаки огненными шарами. Каждый такой мячик будет снимать примерно по 65-70 жизней. Бегайте вокруг врага кругами, так вы сможете благополучно избежать удара колдовскими снарядами или серией метательных ножиков. Как только Епископ их кастанет, останавливайтесь и делайте два залпа огненными шарами. Избегайте рукопашной! Через минуту жизни босса уменьшатся до половины, и он начнет лечится. Это очень для вас хорошо: вылечивает он всего 25 жизней, а в это время вы сможете снять с него сотню-другую тех самых жизней. Правда, лечиться Епископ сможет при условии, что вы не уничтожили огнем тело в Канализации. Как только враг будет повержен, забирайте посох (Staff of Lore) и руну *Rune of Cloaks* и с алтаря — книгу (**Book of Hades**).

Выходите на свежий воздух и бегите к Shadow Pass, на север. Откройте дверь ключиком шахтера (Farmer's key) и уничтожьте двух теней. Если чувствуете, что они побеждают, то выйдите из области, подлечитесь и вернитесь. Возьмите с тела одно кольцо.

Дальше вы окажетесь в области лагеря наемников: убивайте их посохом Епископа. Не забудьте, что им можно совершенно бесплатно и неограниченно лечится! Старайтесь до битвы дать залп огненным шаром и добивайте врага врукопашную. Уничтожив врагов поодиночке, соберите и наденьте их броню. Пройдите лагерь насквозь и выйдите к области захоронения семи королей. Уничтожьте наемников и найдите все семь гробниц: шесть маленьких и одну большая, имени Horath'a. В маленьких разберитесь с обитателями в виде королей нежити (750 жизней, но слабая атака.. не снимайте плащ защиты от магии Духа!) — посох их убивает легко. Найдите три различных руны (*Rune of Fears, Rune of Breaths, Rune of Medicines*). В одном из маленьких захоронений, в саркофаге, вы обнаружите мешочек, а внутри будут лежать магические сапоги с +5 к скорости. Только не надевайте их: они в очень плохом состоянии и, если их не подремонтировать, могут сломаться в первой же битве!

В могиле Horath'a найдите кузницу-артефакт с охраной из нескольких гаргулий и поговорите с телом покойного монарха (Death's Recollection). Сохранитесь и ступайте к выходу. Вот тут-то вас встретит Лорд Гаргос, огненный демон. Кастуйте на себя найденные в обители Епископа свитки с Haste и Shield и готовьте к бою посох. Бой будет упорным, но в результате под-

лечиваний выиграете именно вы. Заберите магический огненный меч упокоенного врага и ступайте в Мадригал. Как только вы окажетесь в Ravenscar (спиной к двери, которая вела в Shadow Pass), бегите на юго-восток и найдите огражденный деревянными перилами вход в подземелье. Зайдите в комнату за открытой дверью и из шкафа возьмите ключик. Выходите через пролом в стене, в темную часть пещеры. Доберитесь до зала с кожаными сапогами в центре и отсюда ищите узкий проход, который должен вывести вас к огромным двойным воротам с изображением драконов. Откройте их ключиком, который вы нашли пару минут назад, и заходите внутрь. Уничтожьте суперскелета с 1250 жизнями и заберите его ключ. Откройте двери рядом, но прежде чем выходить, возьмите из саркофага руну *Rune of Arrows*.

Идите в Мадригал. Праздник начался, все радуются, а вы узнаете тайну мистического монумента в центре города. Говорите с Хранителем (вы потеряете посох Епископа!) и через разговор отдайте ему найденные ранее артефакты: Кузницу, Череп, **Book of Hades**. Теперь, в своей цитадели Hex, вы сможете многое.

1. Брать у алхимика составленные им зелья; периодически возвращайтесь, чтобы получить новое. Возьмите со стола два зелья и кольцо с +5 к Силе.

2. Чинить оружие у кузнеца (возьмите броню Саламандры с защитой от магии Огня); за раз можно починить несколько вещей, чтобы потом вернуться и починить остальное.

3. Брать сданные на хранение вещи у Хранителя (вы можете «бросить» ему любую вещь, если в любой момент в любой области щелкнете вещью на пентаграмме в инвентори).

4. В библиотеке отдавать книжки и читать информацию по известным заклятиям. Тут же реально собирать свитки с усиливающими заклятиями. Через некоторое время они восстанавливаются.

Теперь вернитесь к лагерю наемников и собирайте с тел всю броню и мечи, чтобы переслать их в Hex. Потом вернитесь туда через камень в Ravenscar и отнесите кузнецу Мадригала на продажу. Зайдите в гости к дядюшке и уничтожьте его убийцу (наденьте найденную броню Саламандры!). Возьмите посох — его можно очень выгодно продать у кузнеца.

Вам требуется набрать как минимум три тысячи, чтобы купить у мэра **Book of Knives** и **Book of Cloaks**.

Пора в славный город Shadowguard, место обитания рейнджеров и вампиров. Идите к причалу, на котором начали игру, и договоритесь с паромщиком о вашем путешествии на другую сторону реки.

Вначале исследуем область, чтобы найти массивный замок. Внутри него вас встретит оппозиция в виде Раала и его свиты. Уничтожьте их, чтобы забрать зелья и топор. Выходите и по дороге попадите в область Church Ruins. После вставки-разговора со Скорном (а это был именно мастер-демон) идите вперед: слева увидите покосившиеся церковные ворота. Зайдите внутрь дворика и сражайтесь с Раалом (не много ли их тут развелось?) и Тенью. В выпавшем из врага свитке можно найти массу полезного. Вернитесь на дорогу и идите, пока справа (на юге) не окажется песчаная дорожка в область Eastern Fens. Это будет до того места, как дорога повернет на север. В новой области бегите на юго-запад, и окажетесь у круга камней с алтарем посередине — запомните это место. Теперь пройдите вдоль берега реки на восток и найдите узкую дорожку на юг. Она приведет к месту сражения Братьев (Bloodkin) и зомби. Помогите уничтожить нежить и в разговоре с Бейном, главой Братьев, отказывайтесь идти вместе с ними (в любом случае вы получите амулет Братьев). Используйте треугольник в центре лагеря, чтобы попасть в Hex, и вернитесь обратно. Сейчас идите исследуйте местность, чтобы найти второй мостик из земли, который приведет к покойнику и длинному луку. Возьмите все ценности и выходите к Church Ruins. Бегите прямо по дороге, пока не слева не увидите несколько колонн: за ними вход в пещерку с ценностями и одним Hex Staff. Возьмите, вернитесь на дорогу и по ней идите в город Shadowguard. Первым делом используйте монумент-Hex и исследуйте город. Если пойти в проход в западной стене, то попадете на городскую пристань: здесь требуется поговорить с лодочником и получить квест найти его карту. Также пообщайтесь с купцом на торговой площади и купите у него за 7000 *Rune of Stones*. Если вы не купите у него руну сейчас (из-за недостатка финансов), то реально встретить его еще раз почти в самом финале игры.

Выйдите обратно в город и рядом с проходом к пристани найдите дом кузнеца, таверну и здание алхимика. Зайдите в таверну и после сценки прочитайте выпавший из наемного убийцы свиток. Появится новый квест: спасти городского гробовщика от Гильдии. Далее загляните к кузнецу и возьмите квест: отнести кусок металла кузнецу Мадригала. Сделайте это через монумент — и получите весьма крутые наручни. Если от дома кузнеца пройти по дороге чуть на восток, то слева будет дом мэра, а справа — храм вампиров (вход с обратной стороны!). За домом кузнеца, на юге от него, будет большой дом. Здесь живет гробовщик, поговорите с ним и готовьтесь к бою с четырьмя убийцами. Хорошо сработает пара-тройка файерболов, так как противники у вас неторопливые и любят кучковаться. Откройте дверь в комнату и обыщите кровать: в ней будет книга магии **Book of Corpses**. Выйдите из дома и зайдите к мэру города: поговорите с ним о карте и идите к лодочнику на пристани. Приготовьте оружие к бою (а лучше — атакующее заклятие вроде Shards) и уничтожьте солдата. Возьмите карту, и лодочник отвезет вас к острову Rainbow Island. Бегите на восток, до яркого монумента, и сворачивайте от того на юг. Бегите прямо, не ввязываясь в драку, и вскоре окажетесь у входа в заброшенный храм. Войдите внутрь и прикоснитесь к монументу: вы отключите все огненные напольные ловушки.

Ступайте вперед и направо: так вы встретите солдата и Капитана с золотой цепью-оружием. Уничтожьте их магией. Кстати, если бы вы не отключили ловушки, то оба противника были бы мертвы без всякого боя, но и вам пришлось бы постоянно лечиться из-за огненных ловушек (броня Саламандры!). Добежав до гроба, вы получите артефактный молот, Blood Master. Сразу берите его в руки — это лучшее оружие из всех, что у вас есть. Уничтожьте всех солдат в пределах видимости, не забывая отсылать в Hex их вещички. Бегите к яркому монументу, а от него на восток: там будут два отряда солдат и военные корабли. После боя вернитесь к монументу и телепортируйтесь в Shadowguard. Бегите к храму вампиров, внутри используйте ключ гробовщика на запертом саркофаге.

С помощью заклятья Purify на артефактном молоте убейте вампиров и из комнаты справа заберите плащ с защитой от магии Воды. На севере вас ждет ведьма и два монстра: вначале сделайте пару Purify даме, уворачиваясь от отравляющих заклятий. Двух тварей вы вынесете легко. Двери, ведущие дальше, заперты — выходите из храма и пройдите к городскому монументу. Красно-синяя калитка рядом с ним открылась — вам туда. Вы повстречаете Брата, после разговора с ним заходите в дом с двумя охранниками.

В южной части дома найдете комнату с ящиками: два самых дальних из них содержат несколько бутылочек с взрывной и отравляющей смесью. Рядом будет библиотека: на книжных полках найдутся такие книги, как **Book of Fears** и **Book of Stones.** Теперь подойдите к двери охраняемой двумя стражниками и послушайте разговор. Зайдите внутрь и деритесь с человеком в плаще, пока ваш союзник разбирается с убийцами. Деритесь с помощью Blood Hammer! После победы не забудьте подобрать ключ. Выходите из дома и идите к храму вампиров. Откройте ключом дверь и идите на север. Теперь на востоке будет зал с магическим луком и волшебными стрелами. А на западе вы найдете легендарный меч, Messenger, очень эффективный против демонов. Как только вы подойдете к сему артефакту, появятся два Раала — будьте готовы к встрече с ними. Взяв меч, выходите в город и шагайте вдоль северной стены. Откройте ворота посередине ее, и окажетесь в церкви Братьев. Идите точно по прямой, и вскоре достигнете короля, Lord Bane. Поговорите с ним обо всем и отдайте Blood Master.

Оказавшись на новом месте, идите в проход, в сторону которого смотрит король. После сценки начнется первая битва с нежитью. Ваша цель — оба вампира, а менее опасные зомби пусть достанутся Братьям. Хорошо работает заклятье Holy Radiance, оно на время отпугнет большинство из врагов. Не допускайте больших потерь среди ваших союзников (по −50 экспы за каждого) и не подставляйтесь под их удары. Лучше всего оббежать врага с другой стороны, так вы и Братья не будете мешать друг другу. Как закончится битва, готовьтесь ко второй такой же. Опять ваша цель — вампиры. Третье сражение, у ворот крепости, будет интенсивнее, тут, возможно, пригодится пара применений Holy Radiance. Далее вы оказываетесь внутри замка вампиров — тут надо вернуться назад, чтобы помочь одинокому бойцу справиться аж с четырьмя противниками. Битва внутри замка будет не-

простой: вам требуется уничтожить трех вампирш, пока товарищ Бейн бьется с боссом. Через некоторое время Бейн будет убит, при этом, если вы не успели уничтожить вампирш, они исчезнут сами. Быстро хватайте молот Blood Master и кастуйте Stone Skin. Драка будет не очень сложной, после нее покопайтесь в сундучке.

Выходите на улицу и с Братьями вернитесь в город. В следующей от вашей спальни комнате будет книга магии **Book of Breaths**. Возьмите ее и отнесите в библиотеку. Читайте колдовскую книжку из инвентори, которую вам подарили во время торжественной церемонии. Она телепортирует вас в руины Talendrah. Пройдите чуть вперед и получите в качестве компаньона алхимика. На полной скорости бегите на юг, на первом перекрестке поворачивайте на восток, минуйте следующий перекресток. На другом перекрестке сверните на север — добежите до Hex-монумента. От последнего вам требуется бежать на запад, к большой площади со ступенями. Соберите вокруг себя побольше врагов и врубите заклятье массового поражения вроде Magma (если ваш союзник попадет под него, то он пострадает не сильно). Старайтесь, чтобы солдаты не атаковали алхимика, а если они попытаются сделать это, то поставьте любую магическую стенку. Убейте вражеского командира и возьмите его кольцо, увеличивающее силу на +5, а также двуручник. Далее поднимите свой Combat до 30, и сможете этим мечом очень эффективно колоть. Подходите с алхимиком к стенду рядом с искрящимся фонтаном магии. Битва с огненным демоном Гаргосом будет чрезвычайно легкой: только наденьте броню Саламандры и приготовьте к бою двуручник, которым вам надо будет колоть (3-я атака) врага. После битвы осталось обыскать шатер в углу площади: из него выпадет книга магии **Book of Storms**.

Телепортируйтесь обратно в Мадригал, там будете неприятно поражены присутствуем на улицах вражеских солдат. Поговорите с мэром города и Братом в домиках в южной части города. Оба они дадут квесты. Перенеситесь в Eastern Fens, уничтожьте врагов и бегите на север. Вы должны попасть к монументу с алтарем, которые вы раньше видели. Убейте вначале обоих солдат, а потом и магичку. Как только последнее будет исполнено, вы окажетесь в пустынном городе Thardolin. Зайдите в дом рядом и за разговором переоденьтесь.

Идите внутрь дальнего корабля и поговорите с адмиралом о работе. Бегите к южному выходу из города. Оказавшись в области Oasis, вначале сходите на запад — там живет безумец, который расскажет массу интересного. В пещере за его спиной лежит плащ защиты от магии Воздуха. Вернитесь к входу в город и теперь идите на восток. Поговорите с солдатом, и он пропустит вас. Пообщайтесь с живущей в саду королевой. В центре карты живут фанатики-культисты, которые охраняют колодец — Jaard's Well. В юго-восточном углу карты находится Hex-монумент и переход в область Deep Desert.

Тут начнется самое веселье! Неподвижные растения, плюющиеся ядом, лучше оббегать, а пустынных призраков желательно уничтожать с помощью Purify. Вам требуется найти два заброшенных храма. В одном из них будет руна *Rune of Storms* и жезл изгнания демонов. В другом — мощный демонический маг и руна *Rune of Glyphs*. Забейте противника в рукопашной и поднимите флейту. Осталось вернуться в пустынный город и говорить с адмиралом. Он даст новое задание — подложить бомбу. Идем к северным воротам и кидаем бомбу прямо перед северной стороной тележки. Вернитесь к адмиралу и смотрите сценку. Забегайте во дворец и восстанавливайте ману и жизни. Наденьте плащ защиты от магии Воздуха и идите вперед. Начнется бой с демон-лордами Химерой и Инкубусом. Против Химеры, который кидается заклятиями земли, используйте несколько молний Lightning — они действуют очень круто! Осталось уничтожить второго босса, а сделать это легче всего с помощью Spirit Knives, только стойте на месте и периодически подлечивайтесь. После победы поговорите с королевой и телепортруйтесь в Мадригал.

Тут сразу начнется сражение с толпой крысодемонов. Они очень выносливы и берут числом, посему битва может немного затянуться. Советую скастовать **Magma** или **Firestorm** на всю толпу, стараясь, чтобы не убить случайно облаченного в золотистую броню Hammer. Остальных солдат можно нечаянно убить — не страшно. После сражения выходите к области *Eastern River* и слева от выхода найдите дыру в ледяной стене, которая примыкает к городской стене. Это и есть вход в канализацию города. Зайдите внутрь

и уничтожьте колдуна мечом *Messenger*. Вернитесь в город и сразитесь с демоном. Хорошо работает **Earthquake**. Далее берите из врага свиток и бегите на пристань города. Поговорите с братьями, купите **Book of Glyphs** у зарубежного купца на рынке возле таверны. Вернитесь на центральную площадь Мадригала и у **Hex**-монумента прочитайте свиток колдуна.

Оказавшись в новой области, бегите за Братом и попутно готовьте к использованию заклятье Purify. Им быстро уничтожайте попадающиеся на пути зомби. Как только вы дойдете до перехода в следующую область, обязательно максимально вылечитесь и восстановите ману. Зайдя внутрь, готовьтесь к драке! Кастуйте StoneSkin и убивайте врага. Если вы будете проигрывать, то на помощь придет кузнец Hammer, только при этом погибнет. После сражения вы окажетесь на вершине ледяного замка, без оружия и всех вещей. С врагами в виде демонов-скелетов вы с одной булавой не справитесь: кастуйте по паре Purify на каждого врага. От точки старта бегите налево, а оттуда — в красный телепорт. Как окажетесь в комнате с двумя телепортами, смело игнорируйте обои и по дорожке дойдите до монумента. Активизируйте его и вернитесь к двум телепортам. Теперь заходите в синий и бегите прямо до другого синего телепорта. Он перенесет вас к вещичкам. Возьмите их и заново экипируйтесь, чтобы потом через портал попасть обратно к телепортерам. На сей раз вступайте в красный и бегитете до другого красного телепорта. Как начнется сражение с Лилит, королевой демонов, примените Earthquake. Заберите меч Messenger и в новой области сразу уничтожьте магией толпу демонов. Можете применить халявный Purify, который появился в вашем мече, или уничтожить их в рукопашной схватке. Бегите вперед и готовьтесь к сражению с еще одной толпой проклятых созданий. Ваш меч, кстати, наносит нехилые удары под 500 жизней — пользуйтесь этим. Постарайтесь быстро убить всех пять магов, а затем разделаться с обычными тварями. После гибели последнего колдуна (у каждого будут мешочки с волшебными стрелами) откроются громадные двери по бокам.

На новой карте идите к нарисованной на полу пентаграмме и от нее найдите узкую тропиночку к тронной зале Скорна, самого могущественного из повелителей демонов. Идите за ним и готовьте заклятие Magma, надевайте доспехи Саламандры и смело идите к пентаграмме (за троном, к слову, лежит бутылочка маны). Раз пятнадцать кастуйте огненный смерч и заставьте босса пробыть под ним как можно дольше. Скорн смотается, но появятся четыре его колдуна: два из них плохо сопротивляются Magma, третий — Earthquake, ну а четвертого вынесите в рукопашной. Бегите туда, куда направился Скорн, и попадете в область Well of Souls (Колодец Душ). Ваша задача — магией убить всех четырех союзников-хранителей. После смерти каждого откроются охраняемые ими двери, наступите на колдовской круг за ними. После того как все четыре круга будут активизированы, останется поговорить с человеком в плаще, который появится в центре области. После чего телепортируйтесь непосредственно к Колодцу душ. Убейте Скорна и заходите в Колодец.

Примечание: в процессе игры, после победы над Гаргосом в руинах острова Talendrah, вы сможете посетить еще три мира. В одном из них надо уничтожить чемпиона королевы Фей. В другом, Infernal Mines, отдать прикованному персонажу кусок алмазожелеза и отнести ключ человеку у ворот (демоны элементарно убиваются Purify). В третьем мире надо уничтожить некроманта Некронома и его вампиров. Все эти задачи не обязательны, но вы можете их выполнить, если нет желания в самом финале убивать Хранителей. Причем в Infernal Mines у главного босса найдется суперкрутая броня из алмазожелеза, а в царстве фей обнаружатся крутые вещицы из зачарованной кольчуги.

ИНТЕРНЕТ

http://www.soulbringer-game.com/international/html/pages/histo.htm — на этой страничке в Интернете вы сможете прочитать всю информацию об истории мира Soulbringer.

Кирилл ШИТАРЕВ
hroft@newmail.ru

SUBMARINE TITANS

Разработчик: **Meridian 93**
Издатель: **PanInteractive / 1C**
Локализатор: **Snowball**
Жанр: **RTS**
Требования: **PII-266, 64 Mb RAM (PII-300, 128 Mb)**

«Морские Титаны: Зов Глубин» называют Starcraft'ом под водой. И в этой игре действительно много похожего на своего великого предшественника. Например, как и во многих других играх стратегического жанра, выходящих в последнее время, здесь есть несколько кампаний. Однако в «МТ» они не просто различаются между собой сюжетными линиями, событиями или действующими лицами. Различия гораздо глубже.

Черные Осьминоги и Белые Акулы сходны во многом. Они используют те же ресурсы (металл, кориум, золото) и им необходимо поддерживать на должном уровне добычу воздуха. Воздух играет роль энергии — когда его добыча недостаточно, производительность падает, строительство ведется очень медленно.

Сходна и общая структура юнитов. Есть подразделения снабжения (монтировщик или строитель; доставщик, предназначенный для перевозки ресурсов; ремонтная платформа для перевозки предметов или подлодок, а также ремонта в полевых условиях). Боевые подразделения (несколько различных по вооружению боевых кораблей). А также субмарины специального назначения (предназначенные для захвата вражеских построек подлодки, миноукладчики, разведчики-невидимки и т.д.). Кроме этого есть киборги — специальные юниты. Например, у Черных Осьминогов это кибердельфины (быстрые и юркие, начиненные взрывчаткой дельфины-камикадзе).

Однако несмотря на схожую структуру, постройки и юниты сильно разняться в деталях, что обуславливает необходимость применения различной тактики и стратегии.

Силикоиды же не имеют с землянами ничего общего. Им не нужен воздух. Они добывают энергию из металла, кориум и, наконец, кремний из воды. Они могут собирать останки кораблей и использовать их для строительства новых, а атакующих их противников парализовывать. У всех юнитов и построек силикоидов есть определенный запас энергии, который они используют для пополнения своей жизни. И кроме того, все их здания не возводятся механизмами, а «прорастают» из модулей-прототипов.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Чем дальше ставить друг от друга Золотые Шахты, тем выше будет содержание золота в воде и, соответственно, скорость добычи.

Помните, что пушка стреляет дальше, если расположена на возвышении. На высоких горах (4 единицы на «глубиномере») строить пушки нельзя, однако можно отвести и развернуть там уже построенные.

Часто в игре случается такое, что происходит «дуэль» двух пушек или вражеской пушки с вашим кораблем (они стреляют друг в друга, силы у обоих медленно, но верно заканчиваются). В этом случае целесообразно не уводить свою технику, не начинать ее ремонтировать, а продолжать поединок: чаще всего враг начинает сам ремонтировать свою пушку, соответственно, перестает стрелять и вот тут-то вы его и прикончите.

Обратите внимание, что цены, по которым вы можете приобрести или продать метал и кориум в торговых центрах, постоянно меняются. Поэтому не спешите со сделками. Если позволяет время, дождитесь выгодного предложения.

Компьютер, управляя вашими противниками, часто использует тактику патрулей. То есть, часть подконтрольных ему сил, собравшись в группы по 6-7 кораблей плавают взад-вперед, а завидев ваш флот поблизости, бросаются в атаку. Лучший метод борьбы с ними таков. Завидев патруль, не спешите вступать с ними в бой. Лучше подведите свои мобильные пушки поближе, а затем заманите на них врага.

Попристальнее приглядитесь к Ремонтным поддодкам, если еще не сделали этого. Это не просто транспортные средства, но и ремонтные суда. Их помощь неоценима, если вам предстоит миссия с невосполнимыми ресурсами кораблей или если до ближайшего ремонтного дока слишком далеко.

Старайтесь захватывать вражеские технические центры — таким образом вы получаете в свое распоряжение доступ к их вооружениям (кораблям и пушкам). При этом новые технологии сохраняются до конца игры.

Обратите внимание, что строители могут не долго возводить, но и уничтожать свои постройки, возвращая вам некоторое количество ресурсов. Это может оказаться очень полезным, когда вы уже переломили ситуацию в свою пользу и вам не нужно такое количество оборонных сооружений.

Очень полезным открытием является «Мобильность»: пушки приобретают возможность передвигаться. Делают они это медленно и в «запакованном» состоянии. Используйте их в своих атаках: перемещайте их вслед за своими войсками, тогда никакая вражеская атака не страшна.

У Черных Осьминогов есть очень эффективное средство защиты — Генератор Защитного Поля. Однако время его работы ограниченно — он отключается на перезарядку. Его можно поставить в автоматический режим — ГЗП будет сам начинать работать, когда зарядится. Если построить недалеко от первой вторую ГЗП и включить ее на автомат тогда, когда выключится первая, то вы обеспечите себе бесперебойную защиту.

Помните о такой вещи, как глубина. Шкалы, демонстрирующие ее, расположены справа и слева от основной панели. Эти приборы так же позволяют вам вручную отдавать приказы на всплытие или погружение своим войскам. Вот лишь несколько вариантов использования глубины. Во-первых, вы можете создать непроходимый заслон, расположив свои мины. Помните, что и сами мины можно поднимать и опускать. А во-вторых, можно безболезненно проскакивать под вражескими пушками. Если плыть, например, по ущелью на один уровень ниже пушки, то она не сможет вас достать.

Никогда не торопитесь с атакой. Сначала убедитесь, что у вас более, чем достаточно кораблей. Если подобная оценка вам не по плечу, то попросту сохраните игру перед началом наступления. Дело в том, что если ваша атака захлебнется, то противник наверняка перейдет в контрнаступление. А на отражение этой угрозы у вас, видимо, кораблей уже не будет.

Помните, что вы не получаете автоматически новых вооружений или построек. Чтобы обогатить свой арсенал, придется для начала исследовать соответствующую технологию. При этом то, что вы не откроете в одной миссии, перейдет на следующую. Посему старайтесь в каждой миссии строить центр научных разработок и исследовать все доступные разработки.

Иногда, когда вражеская база защищена сильными пушками, гораздо целесообразней не кидать на штурм этой линии тучи своих лодок, а построить несколько Узурпаторов и отправлять их на захват. Чаще всего даже под самым мощным огнем корабль успевает атаковать и захватить хотя бы одну пушку. Пока противник будет разбираться с перешедшей на вашу сторону постройкой, вы успеете повторить этот маневр еще раз.

Стартовые платформы не требуют затрат полезных ископаемых, но наносят точечные удары, тогда как или вакуумные бомбы своим взрывом способны разрушить сразу несколько построек. Но бомбы эти потребляют огромное количество кориума. Выбирайте оружие исходя из тактической обстановки.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В 2037 году астрономы объявили, что Земле осталось жить совсем недолго — огромная комета неминуемо приближается к планете. Не растерявшись, земные правительства объединились в коалицию, назвав ее Черным Осьминогом. Они призвали всех к спокойствию и приступили к освоению богатых ресурсов мирового океана, тем временем планируя построить космический флот и спастись.

Но тут на мировой сцене появился второй участник — военный альянс частных корпораций — «Белые Акулы». Военные шпионы Белых Акул выкрали секретные правительственные документы и захватили контроль над орбитальными платформами. Они планировали использовать их для нанесения ядерного удара по комете.

Военный конфликт между сторонами крупных масштабов не принял: Акулы успели обзавестись достаточно крупными военными силами, а Осьминоги, открыв способ добывать кислород и золото из морской воды, не очень горели желанием бороться с ними.

Ракеты не смогли полностью уничтожить комету и осколки небесного тела обрушились на землю, вызвав ужасные катаклизмы и принеся с собой новый минерал кориум. А так же... силикоидов. Эта удивительная раса преследует свои цели, добывая драгоценный минерал. Но на их пути встали земляне, которые быстро осознали ценность нового ресурса.

И вот наступил 2115 год...

БЕЛЫЕ АКУЛЫ

Миссия 1 – Подготовка почвы

— Защитить дружественные Верфь и Склад

— Исследовать технологию «Мобильные ремонтные подлодки», построить 3 ремонтных подлодки и торговый центр

С самого начала исследуйте технологии, позволяющие вам строить пушки. Они очень пригодятся, когда в скором времени с севера пожалуют враждебно настроенные элементы.

К счастью, даже если ваша оборона не сможет сдержать первой волны атакующих, вам представится второй шанс: как правило, враг сносит несколько зданий и отходит.

— Собрать 4500 единиц кориума и загрузить в 3 контейнера по 1500 единиц в каждом

— Доставить контейнеры в южную часть сектора

Не забывайте, что Белые Акулы используют три ресурса. При этом в отличие от кориума и метала, золото добывать проще и легче: во-первых, не надо кораблей для его доставки на склад, во-вторых, золото добывающие установки можно строить где угодно и в каких угодно количествах. А затем менять этот драгметалл на нужный вам ресурс в Торговом Центре.

Как только контейнеры будут готовы, грузите их на подлодки и отправляйте в нужном направлении — без сопровождения, прямо на врага. Их, конечно же, уничтожат, но задание все равно будет выполнено.

— Уничтожить всех врагов

Постройте столько кораблей, сколько сможете и посылайте на север, по каньону. Навстречу попадется две группы вражеских кораблей, затем 3 пушки.

Миссия 2 – Первая кровь

— Найти аванпост

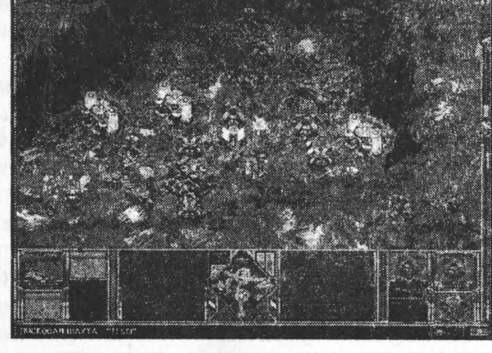
— Исследовать технологию «Вражеский код» и построить ИнфоЦентр

— Защищать аванпост 15 минут, пока не прибудет пополнение

Диспозиция такова. На севере засели фиолетовые, на юге — красные. Поэтому надо пробираться аккуратно, точно посередине в восточный угол.

Достигнув нужной точки, тут же начинайте возводить укрепления. Прежде всего, конечно, пушки. Неплохо зарекомендовали себя глубоководные мины. Можно сделать ставку на корабли, но тогда не забудьте построить Ремонтный Центр, чтобы после атаки ремонтировать свой потрепанный флот.

Миссия 3 – По рукам!



— Отвести 4 ремонтных лодки к торговому центру Черных Осьминогов «Рынок S27» и выгрузить там контейнеры

— В течении 20 минут доставить корабль «Черная Вдова» на стартовую точку

— «Черная Вдова» должна выжить

Задание звучит так, словно вам предстоит еще одна миссия на скоростное прохождение. Однако это далеко не так. Обосновывайтесь на месте старта, возводите мощные оборонительные редуты.

Как только ваш флот достигнет внушительных размеров, отправляйтесь в западный угол, а оттуда вдоль кромки на северо-восток. Там будет много пушек на горах. Уничтожайте их и ставьте на эти места свои, чтобы с помпой встретить врагов, которые примчаться по вызову.

Так, шаг за шагом, продвигаемся в северный угол, где вольготно раскинулась база красных. Ее придется уничтожить. Оттуда до нужного вам торгового центра рукой подать. Отправляйте туда пару груженых подлодок: они успеют сгрузиться, до прихода войск. Скорее всего, это будет 6-7 кораблей фиолетовых. Если не уверены в своих силах, то отдайте им их на расправу — они вполне удовлетворяются этим у уплывают. Как только отойдут подальше, посылайте вторые два.

Вот только теперь лучше поддержать их пушками и флотом — после разгрузки появится «Черная Вдова», которую надо будет загрузить на подлодку и вывезти на свою базу в целости и сохранности.

Миссия 4 – Взрывная волна

— Захватить Центральный Компьютер в центральной части карты при помощи Марадера

— Защищать Центральный Компьютер 15 минут, пока не прибудут две подлодки

— Найти две экспериментальные субмарины в северной части сектора; погрузить на подлодки и доставить на запад, в начальную точку

Центральный Компьютер расположен посередине карты. Если действовать быстро, то стеречь это здание будут лишь 2-3 пушки. Соответственно, пятерки Крейсеров хватит вполне.

После захвата главной задачей становится обеспечение собственной безопасности — возведение пушек. Затем, постройка флота в десяток кораблей и еще нескольких пушек для поддержания наступления.

По исходу 15 минут, отправляйте свою ударную группировку на север. Тактика та же, что и раньше (флотом выносите вражеские пушки и засылаете туда свои). Потом подгоняете грузовые подлодки, загружаете «Крошку-1» и «Крошку-2» (плавают в северном углу) и быстро отправляетесь обратно, на базу. Спешка обуславливается тем, что на подмогу основному противнику приплывут войска других ваших врагов.

Миссия 5 – Ураган

— Обнаружить потерянный конвой и подлодки с образцами новых технологий в течении 25 минут

От начальной точки отправляйтесь в центр карты, а затем строго на юг.

— Доставить Грузовые подлодки'ы к ТехЦентру «TXC 467-K»

Надо довести корабли обратно в целости и сохранности. Этому постараются помешать — красные бросятся за вами в погоню. Оставьте часть своего флота, чтобы задержать их.

— Исследовать технологию «Телещит». Грузовые подлодки должны выжить

Обратите внимание на два контейнера на Подлодках — они содержат весьма значительно количество метала и кориума. Их можно безболезненно сгрузить себе в торговый центр.

Несколько раз, пока вы будете исследовать нужную технологию, к вам будет телепортироваться группы по 4-6 красных кораблей. Будьте начеку.

Затем придется взяться за уничтожение базы фиолетовых. Отправляйтесь по горам, вдоль кромки карты, на северо-запад. Все та же, неоднократно описанная выше Тактика, срабатывает и здесь.

Как только с базой в западном углу будет покончено, появятся силикоиды.

Миссия 6 - Сюрпризец

— Обнаружить и присоединиться к флоту 2го Департамента в течении 10 минут

Осторожно продвигайтесь на северо-запад. По пути вас будут поджидать несколько пушек, так что не гоните все свои корабли в слепую вперед.

— Построить Верфь в северо-восточной части сектора рядом с дружественной базой

— Защитить три ТехЦентр 2го Департамента от атак врага

Скоро последует один массированный «наезд» на базу. В принципе, они отобьются и сами, но лучше помочь, чем сможете.

— Построить 6 контейнеров по 2000 единиц кориума каждый и загрузить их в торговый центр

Копить придется достаточно долго. Однако можно убыстрить этот процесс, если понастроить побольше золотых шахт. Получаемое золото же быстро обменивать на кориум.

Одновременно придется и отбиваться от редких вражеских атак. Так что не забывайте об укреплении флота и оборонительных рубежей.

— Захватить Портал силикоидов в северо-западной части сектора

— Дождаться прибытия двух артефактов

— Погрузить артефакты на Подлодки и доставить к ТехЦентру

— Исследовать технологию «Пси-Технологии». Артефакты должны уцелеть

Отправляйтесь воевать на север. Не забудьте построить Marauder — он нужен для захвата вражеских построек. Военные действия не должны затянуться — очень часто на помощь к вам поспевают союзники.

— Уничтожить укрепленный район силикоидов в западной части сектора

Прорывайтесь туда через опустошенный ранее северный район. Как только покончите с ними — садитесь поудобней и наблюдайте за очередной подлостью...

Миссия 7 - Расплата

— Построить ИнфоЦентр и Сонар в юго-западной части сектора в течении 10 минут

— Обнаружить заброшенный локатор «Большое Ухо 17» в центральном секторе и захватить его

Отстроив базу и позаботившись о ее безопасности, посылайте свой флот на северо-восток по каньону. Локатор расположен посередине карты. Прежде, чем захватывать его, убедитесь, что у вас сохранилось достаточно кораблей, чтобы обеспечить его безопасность, когда пожалуют гости.

— Охранять локатор, пока не прибудут два артефакта

Два артефакта прибудут в сопровождении вражеских сил. Занимаясь их уничтожением, поглядывайте на локатор — здание должно сохраниться.

— Построить ТранЦентр. Охранять его и артефакты до прибытия подкрепления

Загрузив артефакты на Подлодки, отплывайте на юго-восток и обосновывайтесь там, ожидая прибытия пополнения.

— Обеспечьте возможность для «Геркулеса» построить ТранЦентр в южной части сектора

Просто сопроводите появившегося строителя к вашей новой базе и проследите, чтобы никто не помешал его творческому процессу.

Миссия 8 – Тихий омут

— Построить Телещит рядом с ТранЦетром «Волшебные Ворота» в юго-западной части сектора

— Построить 7 контейнеров с 1000 единицами кориума в каждом, загрузить их на дружественные Подлодки, которые прибудут вскоре, и доставить назад к «Волшебным Воротам»

— Не уничтожать базу силикоидов на северо-западе

Для начала обзаведитесь хорошей обороной. Особое внимание обратите на туннель в горах на западе. Затем, накопив кучу кораблей, пару строителей и как можно больше ресурсов, телепортируйтесь к «Воротам». Но не спешите строить Щит — скоро начнутся беспрестанные атаки. Поэтому лучше постройте оборонные сооружения, которые помогут вам отбить штурм. И только после этого возводите нужную постройку.

Как только станут прибывать союзные Подлодки, телепортируйте их на свою базу, а оттуда перебрасывать их обратно. Это крайне удобный и безопасный способ, однако, для претворения его в жизнь придется отстроить несколько телепортеров.

— Уничтожить «Ворота»

— Построить контейнеры с 10000 единиц метала и 5000 кориума. Доставить их на северо-восток

Побыстрее разрушьте здание и займитесь накопительством и просто, без охраны отправляйте контейнеры к северо-восточной кромке карты — прибыв на место, они исчезнут. Но прежде, убедитесь, что у вас есть порядочный флот и несколько лишних башен.

— Обеспечить безопасное строительство ТранЦентра «ТФБ 34» при помощи строителя «Левиафан»

— Защищать «ТФБ 34»

Как только контейнеры исчезнут, перебрасывайте туда башни и свой флот — скоро там появляется строитель, чью безопасность вам и предстоит обеспечивать.

— Защищать «Звезду». Построить Психотрон в указанном месте в течении 15 минут

— Позволить силикоидам захватить психотрон

Скоро появится корабль «Звезда» и, проплыв к центру карты, построит там нужное здание. Сопровождайте его и защищайте от нападений, пока дело не будет сделано. Когда строительство психотрона будет завершено, просто уведите свои войска подальше.

— Захватить все Генераторы Протоплазмы в секторе

Для выполнения этого задания придется уничтожить всех силикоидов (лучше это делать с запада на север) и Осьминогов (с востока на север).

Миссия 9 – Мясорубка

— Защищать ТранЦентр, Центральный Компьютер, Рынок, две Подлодки с артефактами и Подлодка с «Рекрутом» на борту в течении 10 минут

— Инфраструктура на северо-востоке и юго-западе должны быть сохранены

— Захватить телепортер на юго-востоке и доставить туда «Рекрут»

Плывите в центр сектора и стройте там базу. Укрепите северо-восток и юго-запад — расположенных там сил союзников недостаточно. Основной поток врагов, фиолетовых, пойдет со второго направления — их база расположена рядом.

Не забудьте построить Ремонтный Центр и поставить свои находящиеся в боевом охранении корабли на «ремонт, в случае повреждения на 50%». Они будут на автомате выходить из боя и ремонтироваться, что значительно сэкономит вам средства и нервы.

— Оборонять позиции 15 минут до прибытия строителя

Продолжайте окапываться и отмахиваться от нападок противников. Заодно возведите телепортатор и забросьте войска и пару пушек к вражескому телеоптеру на юго-восток. Он охраняется не сильно, но рядом с ним расположена база синих — придется ее уничтожать, иначе покоя не будет. Как только с этим будет покончено, захватите телепортер и подведите к нему «Рекрута».

— Дождаться прибытия «Жала»

— Исследовать технологии «Кориум 296» и «Термоядерная технология»

Как только вы исследуете нужные технологии, появятся новые задания.

— Построить Плазмотрон и Пусковую установку в течении 20 минут. Нанести ракетный удар по Центральным Компьютерам Осьминогов на северо-востоке и юго-западе сектора

Самый лучший и безболезненный способ разделаться с врагами — наносить ракетные удары до тех пор, пока от них ничего не останется. Однако это весьма дорогостоящий и медленный процесс. Гораздо проще взорвать жизненноважные структуры, а затем телепортировать туда свой флот, чтобы уничтожить вражескую базу изнутри.

Потом вам прикажут точно также покончить и с силикоидами.

Миссия 10 – На орехи

— Захватить Плазматрон, 2 Пусковые установки, Торговый Центр, Верфь и Извлекатель воздуха

— Артефакты должны быть сохранены

Вам предстоит проделать долгий путь: сначала в центр, затем на северо-восток практически в самый угол, потом на северо-запад до западной кромки и оттуда в угол северный. Основная опасность заключается в том, что пополнить свой флот вы сможете не скоро, а противников на пути будет масса.

Итак, продвигаясь на север, «нащупайте» вражеские башни. Не уничтожайте их. Это просто сделать, но абсолютно не нужно. Захватите их Мародером. Одну за одной. Если в ходе этого процесса ваш корабль «потреплют», не пугайтесь — ведь у вас есть пара Ремонтных подлодок. Вообще, не забывайте после каждой стычки ремонтировать даже, казалось бы, незначительные повреждения своей флотилии.

Захватив 3-4 башни, выстройте их у входа в каньон, ведущий на северо-восток. Перед ними на некотором расстоянии создайте минное поле. После того, как подготовка закончена, плывите туда и спровоцируйте патруль — пусть плывут на ваши редуты. Также стоит поступить и со второй группой кораблей, находящихся чуть дальше. Не забывайте захватывать вражеские башни. Столько, сколько сможете.

Продвигаясь по каньону, не прозевайте туннель на север. За ним раскинулся небольшой вражеский городок с несколькими пушками и еще одним патрулем. Тактика остается прежней. Если остались мины, используйте и их. Не давайте своим кораблям разнести в пух и прах вражеские постройки. Среди них есть ремонтный цент и центр по производству субмарин. Если у вас есть лишние ресурсы, то можете пополнить свою флотилию.

По дороге на запад, вы встретите небольшую базу желтых силикоидов. Ее можно не трогать и смело проплывать мимо, продолжая пользоваться вышеописанной тактикой.

— Выгрузить 2 артефакта рядом с Плазматроном

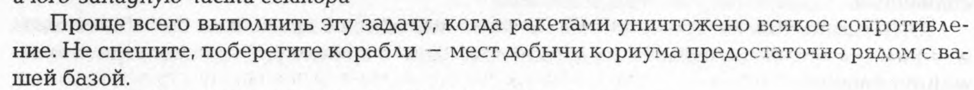
— Уничтожить Центральные Компьютеры в центральном секторе

После захвата нужных зданий, укрепите подходы с запада. Вскоре после разгрузки артефактов, когда вы сможете начать строительство ракет, патрули красных кораблей начнут приплывать с той стороны регулярно.

На двух других Подлодоках находятся контейнеры с кориумом. Выгрузите их в свой Торговый Центр и у вас появится достаточно ресурсов для производства ракет. Прибегнув к их помощи, вы без труда уничтожите Центральные Компьютеры. В случае, если ракеты будут проходить мимо, воспользуйтесь телепортатором для заброски в нужную зону кораблей.

— Построить Торговый Центр в центральной части сектора и охранять его до прибытия корабля

— Не проникать в юго-восточную и юго-западную части сектора



Проще всего выполнить эту задачу, когда ракетами уничтожено всякое сопротивление. Не спешите, поберегите корабли — мест добычи кориума предостаточно рядом с вашей базой.

— Захватить комплекс Центральный Луч на юго-западе

— Уничтожить всех силикоидов

По-прежнему, ничто не может сравниться по эффективности с расчисткой места ракетой и затем высадкой туда десанта, усиленного башнями. Только не промахнитесь — если взрывная волна накроет комплекс, придется начинать все с начала.

ЧЕРНЫЕ ОСЬМИНОГИ

Миссия 1 – Разведка

— Построить базу

— Провести разведку сектора и уничтожить противника

На выполнение задач предоставляется 40 минут. Поэтому начинайте строиться быстро. В начале миссии на карте присутствует два патруля силикоидов — на севере и на западе. Чтобы обеспечить безопасность своей базы, как можно скорее откройте технологию «Легкий лазер» — это позволит вам строить пушки.

Метала в ближайшем месторождении очень мало, так что не упустите момент построить новую шахту пока не растратили последний запас этого ресурса. Для полной победы необходимо уничтожить базу, расположенную посередине юго-западной кромки.

Миссия 2 – Прикрытие

— Сопроводить все грузовые субмарины к хранилищу и разгрузить их

Миссия на быстроту вашей реакции. Сразу после ее начала, отправляйте все грузовые субмарины и бОльшую часть военных в центр карты. Оставшиеся проведите немного вперед.

Едва вы успеете раздать указания, как противник начнет атаку по двум направлениям. 5-7 его кораблей бросятся в погоню за вашим караваном — их должны остановить оставленная позади часть флотилии. Вторая группировка, гораздо более массированная, броситься к хранилищам. Вам надо успеть довести туда все свои оставшиеся войска — должен сохраниться хоть одно хранилище.

— Построить 3 контейнера с 1000 единиц кориума каждый, загрузить на Платформы и провести их в целости и сохранности до туннеля на севере

Большая часть базы уже построена. Это слегка облегчает задачу. Однако, чтобы построить грузовые платформы, надо исследовать несколько технологий. Используйте это время для создания флота помощнее — северный угол охраняется базой фиолетовых. Кроме того, сам туннель также охраняется еще одним усиленным патрулем.

Миссия 3 – Спасение

– Сопроводить все Платформы с грузом кориума на восточную базу, защитить артефакт Черных Осьминогов

Еще одно задание, требующее быстроты. Сразу же отсылайте все гражданские корабли на базу, а военные продвигайте на север – наткнетесь на патруль красных. Завяжите с ним бой и постарайтесь задержать – они попытаются броситься в погоню.

– Защищать пять Платформ с кориумом и артефактом пока они не доберутся до севера

Ситуация схожа с предыдущей миссией: база стережет проход, а в нем самом поджидает патруль. Соберите флот и разделайтесь с ними. Потом отправляйте туда платформы.

Миссия 4 – Возмездие

– Уничтожить все силы Белых Акул

– Защитить наблюдателей силикоидов

– Захватить три образца вражеской технологии, погрузить их на Платформы и доставить на главную базу на северо-востоке

Диспозиция такова: кроме вашей, на карте находится 5 вражеских баз. Уничтожать их придется все. Но артефакты на двух из них: один в южном углу, два посреди юго-западной кромки.

Война будет долгой и кровопролитной. Помните, что к каждой базе на этой карте ведет две дороги. Один вход «парадный» – по широкому каньону на вражеские пушки. Второй – «черный» ход пролегает с противоположной стороны через горы, он подведет ваши корабли к тылу базы.

Неплохо срабатывает следующая тактика: подводите корабли к основному проходу на базу – на них стягиваются основные силы противника, тем временем вы забрасываете непосредственно к самим вражеским строениям столько башен, сколько сможете.

Миссия 5 – Союзники

– Построить телепортатор в южной части сектора

– Освободить пленных силикоидов (шесть неподвижных подлодок) на западной базе противника. Загрузить их на Платформы, доставить и разгрузить у телепортатора

– Сдерживать противника, пока не прибудет подкрепление

Как только база, которую вы начнете строить, достигнет внушительных размеров, станет обрастать пушками – ждите гостей. Поэтому не отправляйте корабли, которые даны вам вначале, в смертельные круизы раньше времени.

Всего на карте три вражеские базы: красная в западном углу, фиолетовая и зеленая в восточном. Пленники находятся у красных. Ими-то и надо заняться.

Здесь лучше всего срабатывает описанная в предыдущей миссии тактика: подводите весь свой флот к проходу в горах, ведущему на базу (примерно в середине карты). Там стоят пушки, туда же придут, увидев вас, основные силы противника. Увлеченные схваткой, они не обратят внимание на 5-6 пушек и несколько кораблей, которые вы закинете в западный угол.

Как только это станет безопасным, загружайте силикоидов и отвозите на свою базу. Вскоре после этого появится их конвой.

– Уничтожить все силы Белых Акул

Огромный конвой кораблей силикоидов медленно проследует до вашей базы, заберет своих и поплывет обратно. Ваша главная задача проследить, чтобы силы фиолетовых и зеленых не уничтожили ни одного из бывших пленных – несколько патрулей нападут на конвой.

После ухода сил силикоидов, можно будет приняться за остатки White Shark. Используйте ту же тактику.

Миссия 6 – Разоблачение

– Построить локатор в юго-восточной части сектора в течении 20 минут

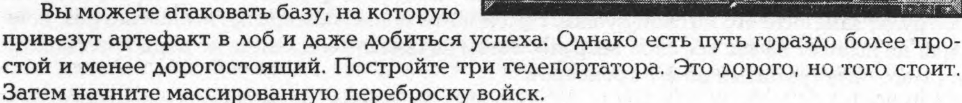
– Защищать локатор до тех пор, пока конвой силикоидов не дойдет до базы White Shark

Как можно быстрее стройте базу. Минут за пять до конца времени телепортируйте (можно подогнать и своим ходом, но по пути есть минные поля) к юго-восточной кромке строителя, несколько кораблей и, неплохо бы, пару башен. Нападение маловероятно, но возможно.

— Захватить артефакт на базе Белых Акул

— Перевезти артефакт на свою базу

— Защитить артефакт и Центральный Компьютердо прибытия корабля «Retribution»



Вы можете атаковать базу, на которую привезут артефакт в лоб и даже добиться успеха. Однако есть путь гораздо более простой и менее дорогостоящий. Постройте три телепортатора. Это дорого, но того стоит. Затем начните массированную переброску войск.

Телепортируйте точно в южный угол примерно 6 кораблей, несколько башен, затем опять корабли и опять башни. Этого хватит, чтобы подавить сопротивление и закрепиться в том районе. Сам артефакт находится чуть севернее и вы доберетесь до него без проблем.

Но не торопитесь с отправкой этого предмета на свою базу. Как только он появится в окрестностях Центрального Компьютера, с двух сторон к нему бросятся группировки силикоидов. Уделите внимание проходу на севере от своей базы в горах. Укрепите его и западную часть своей базы. Противник будет пытаться прорваться прямо к зданию, не обращая внимания на все остальное.

Миссия 7 – Глубинный удар

— Захватить исследовательскую лабораторию и защитить ее

— Исследовать технологию «Генератор Плазмы»

— Построить Терминатор, погрузить на платформу «Шторм»и отвезти в северную часть сектора

Действуйте быстро. Создайте Тяжелые крейсера для поддержки имеющихся кораблей. Затем выдвиньте их к точке южнее центра карты. Там будут два месторождения, которые жизненно важны для одной из баз вашего противника, расположившейся на юге. Постройте там пушки, рядом есть гора — отличная позиция для артиллерии.

Обеспечив безопасность этого перекрестка, двигайтесь дальше на восток — к искомой лаборатории. Она охраняется еще одной базой. Нападайте на нее, а тем временем телепортируйте на ближайшие холмы свои пушки — при их поддержке победа неминуема. Внимательно следите за своими кораблями — не дайте им в пылу боя разгромить и лабораторию. Вообще, лучше приведите пару рейдеров и захватите все вражеские постройки — добыватели воздуха, заводы и прочая инфраструктура лишней не окажется.

Еще один важный момент. Захватив лабораторию, не медлите. Надо быстро назначить исследование технологии «Генератор Плазмы», пока доступ к вражеским технологиям не закончился.

Теперь можно заняться остальными врагами. Отрезанная от ресурсов база в южном углу пребывает в плачевном состоянии — накопите порядочный флот и разделайтесь с ней. После этого двигайтесь на север. Прежде чем везти построенный Терминатор, надо расчистить путь. Сначала вас встретит артиллерийская батарея, а затем небольшое красное поселение.

Миссия 8 – Марш

— Защищать исследовательскую лабораторию от атак Белых Акул в течении 20 минут

2-3 раза с юго-востока к вам пожалуют легкие патрули красных — имеющихся в начале кораблей и укреплений вполне хватит для отражения этих атак. Займитесь укрепле-

нием северо-западного прохода в горах. Минут за пять до окончания срока с той стороны к вам пожалуют силикоиды. Постройте 4-5 пушек и «прикройте» их Генератором Защитного Поля.

— Уничтожить всех силикоидов

— Уничтожить всех Белых Акул

— Лаборатория должна сохраниться

Сначала лучше взяться за красных — это проще. Постройте телепортаторы и неторопливо перебрасывайте войска в восточный угол. Собрав там группировку, двигайте ее на юг. Путь к базе вам преградит лишь пара пушек, остальные стоят на горах и не смогут вас достать.

К тому времени, как вы приметесь за силикоидов, они успеют порядком окопаться. От своей базы двигайтесь по кромке карты на юго-запад. Там будет узкий проход в горах и несколько пушек. Не рвитесь дальше — как только вы приблизитесь, к вам приплывет патруль. Заманите его на свои пушки. Проделайте такой маневр еще несколько раз, пока враг не вышлет на вас все свои патрули. Затем начинайте медленно, но верно пробиваться к его базе группами по 6-7 крейсеров.

Миссия 9 – Роковой всплеск

— Уничтожить силы Белых Акул

— Уничтожить все Пусковые Установки в регионе

В начале миссии у вас уже есть почти полноценная база. Надо ее только достроить. Занимаясь этим, уделите главное внимание тому, чтобы быстро исследовать технологии «Защита от оружия массового поражения» и «Лазерная бомба». Первая позволит искажать курс летящих в вас ракет, вторая — строить свои.

На карте расположено три фиолетовые, общевойсковые, базы и три желтых, которые и охраняют пусковые установки. И все их придется уничтожить.

Начальных кораблей хватит, чтобы разделаться с одной из фиолетовых сразу. Ближайшие — к юго — или северо-востоку от вас. Еще одна — в центре карты. Она наиболее хорошо защищена, так как именно с места ее расположения можно вплавь добраться до желтых поселений (два находятся рядом в каменных кольцах с единственным проходом, а третье дальше, прямо по курсу).

Стройте базу с учетом того, что как минимум три ракеты долетят до нее, пока вы уничтожите все Пусковые Установки. Лучший способ борьбы с ними — накрыть своими бомбами. Однако это дорого и достаточно долго. К тому же остатки баз все равно придется добивать «вручную», то есть кораблями. Помните, что у вас есть отличные средства разведки в виде локаторов, всевозможных стелс-юнитов и пр.

Миссия 10 – Рангоут

— Захватить Комплекс в течении 80 минут

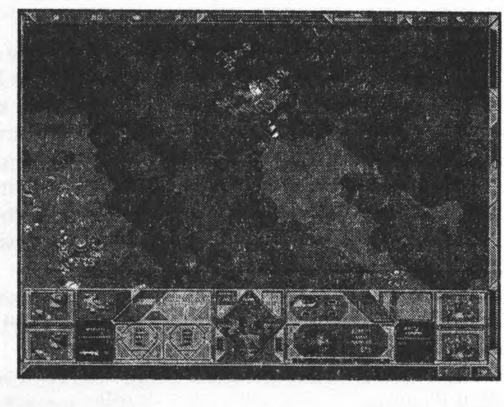
Задача не из простых. Дело в том, что расположение войск схоже с предыдущей миссией: В самом центре, в каменном кольце с единственным входом расположился Complex. Вокруг него еще одно колько, так же с одним проходом.

А промежуток между ними заполнен пушками и прочей силикоидовой гадостью, вперемежку с их же кораблями. Но это еще часть проблемы. Вокруг этого горного массива расположены еще четыре базы. А ваши силы разделены на двое — в северном и восточном углах.

До времени вы можете спокойно развивать две своих базы — силикоиды как-то пассивно относятся к вашему присутствию и снуют мимо, не отвлекаясь на ваше уничтожение.

Используйте это время и имеющееся в начале корабли, чтобы уничтожить базу, разделяющие ваши силы (на северо-восточной кромке).

Следующей вашей целью должен стать пусковой комлекс вакуумных бомб. Он расположен посередине юго-западной кромки. Добраться туда кораблями практически нереально. На пути расположены вражеские базы. А на постройку приличного флота нет



времени — чем дольше вы возитесь, тем больше бомб получите. Гораздо быстрее построить свои лазерные снаряды.

Когда с вражеской угрозой в виде оружия массового уничтожения будет покончено, беритесь за медленное уничтожение оставшихся фиолетовых баз. Как всегда, самый лучший способ это попытаться накрыть их своими бомбами. Однако не так все просто, потому что вы будете частенько промахиваться...

После зачистки периметра, наступает самое интересное. Предстоит прорыв к комплексу. Вход в каменный лабиринт расположен на западе.

Постарайтесь забросить хотя бы одну бомбу рядом со входом — он узкий, а за ним пушки. Если заранее не зачистить, то много ваших поляжет...

Прорвавшись внутрь, продвигайтесь по дуге на север, а потом на восток, уничтожая все и вся. Добравшись до Комплекса не спешите его захватывать. Приведите строителя и заполните пройденную дугу таким количеством пушек, каким только сможете. Кораблями же заблокируйте проход к Комплекса: как только он будет захвачен, с запада пойдет огромная флотилия Silicon'ов.

Своей главной целью они ставят прорыв в центр и возвращение под свой контроль Комплекса. К сожалению, даже сотни пушек не хватит, чтобы перебить их всех — часть прорвется. Сосредоточьте огонь своих кораблей на Узурпаторах — это аналог Рейдеров, предназначенных для захвата зданий.

СИЛИКОИДЫ

Миссия 1 – 10%

— Построить 2 шахты для добычи кориума и одно хранилище

К западу и востоку от начальной точки расположено по две шахты с кориумом. Выбирайте любые на свой вкус.

— Собрать 6000 единиц кориума

Опустошая месторождения, не слишком разрастайтесь — кругом плавают вражеские патрули, а защищаться от них пока особо нечем.

Миссия 2 – 20%

— Сохранить структуру Ядра

— Доставить 6 Падальщиков с грузом в западную часть сектора

Стройте свою базу учитывая то, что через несколько минут враги начнут активно атаковать ваши добывающие мощности. Особенно важно в этих условиях занять металлический рудник к юго-востоку и тщательно его охранять.

Как только будут возведены все жизненно важные мощности, стройте исследовательские модули и модернизируйте свои войска. Без дредноутов и пушек добиться победы будет невозможно.

Создайте флот помощнее и двигайтесь к центру карты, затем поворачивайте на северо-запад. Там будет расположена база, которую необходимо уничтожить — туда и надо привести Падальщиков.

В этот район быстрее попасть, двинувшись от своей базы сразу направо. Однако, здесь расположена гораздо более мощная база противника. И если вы не хотите провести за прохождением второго этапа длинные часы, то лучше выбирайте длинный путь.

Миссия 3 – 30%

— Сопроводить посланника и артефакты к базе Белых Акул

— Сопроводить трех Падальщиков к базе Белых Акул

Отправляйтесь в южный угол по кромке карты, затем попорачивайте на юго-восток с другой стороны горного массива. Не пропустите нужный проход, ведущий в восточный угол — он прикрыт каменным «козырьком» и его очень просто не заметить.

Несмотря на то, что по пути вас подстерегает не меньше трех патрулей, переживать и беспокоится не стоит — данных в начале кораблей хватит.

— Построить в восточной части сектора Ядро и исследовать технологию «Локальная телепортация»

Не забудьте сразу построить кремниевую шахту, затем шахту для добычи кориума (месторождение расположено в восточном углу). Нужную вам технологию предоставит Модуль технологий.

Чтобы победить в этой миссии, уничтожать противника не надо. Достаточно выполнить задание.

Миссия 4 – 40%

— Захватить центр «Терминал» на северной базе Черных Осьминогов с помощью Узурпатора «Воздаяние»

На начало миссии диспозиция такова. Ваши силы в западном углу карты, база Осьминогов в северном, а в восточном — еще одна база еще одного противника. С нее к вам периодически будут приплывать «гости», так что побеспокойтесь о достойной встрече заранее.

Примерно посередине северо-западной кромки карты, скрытый скалами, расположен проход, ведущий аккурат к северной базе. Для упрощения будущей задачи и имея в виду минимизацию потерь вашего личного состава, предлагаю такой маневр. Возьмите двух-трех Скатов и гоните их на всех парах через выше упомянутый проход на восток, к северо-восточной кромке.

По пути будет множество пушек — не обращайте на них внимания. Как правило, уж один Скат точно достигает цели.

Пушки расположены по периметру поселения, так что не подлетайте к ним близко. Посылайте его на север, плотно прижимаясь к краю карты: Скат спокойно залетит на вражескую базу и вынесет ее почти всю. Только не подпалите нужный вам центр.

Теперь дело встанет лишь за тем, чтобы отстроить флот помощнее и уничтожить внешнее кольцо оборонных сооружений. После захвата центра, надо будет вернуться к себе и исследовать нужную технологию. Будьте внимательны, когда останется пара минут до конца, со второй базы противника на вас нападут.

Миссия 5 – 50%

— Захватить научные центры в северной части сектора

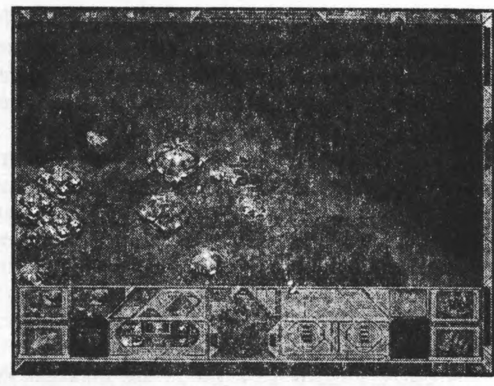
В северную часть попасть можно только через проход в горах, расположенный примерно в центре карты. Но с одной, ближней к вам, стороне его стережет патруль с базы в восточном углу, а с другой патруль северного противника. При этом истреблять их медленно не получиться — враги постоянно пополняют эти соединения.

Чтобы решит эту проблему, построй флот в десяток тяжелых кораблей и прихватите десяток модулей-прототипов. Военными юнитами нападайте на патруль и под шумок стройте укреп район прямо у прохода. Даже если ваш флот будет уничтожен, противник погибнет от огня пушек.

Таким же образом закрепитесь и севернее, на выходе из ущелья. Теперь можно начинать строить настоящий флот и спокойно плыть разбираться с северной базой — о «друзьях» с востока позаботится ваш укреп район.

Через две минуты после захвата научных центров появятся артефакты, которые надо будет оттранспортировать на свою базу. А затем уничтожить и остатки противника.

Миссия 6 – 60%



— Обеспечить защиту базы и научного центра Черных Осьминогов от атак Белых Акул

К западу от вашей базы расположилось небольшое поселение одного из ваших противников (красного). С ним можно покончить сразу, либо не трогать вообще. Однако учтите, что он постоянно будет слать оттуда небольшие патрули.

База эта практически не защищена пушками, но кораблей достаточно много. Постройте на западе несколько пушек и минометов и заманите их туда. После этого смело отправляйтесь дальше — даже пяти-шести кораблей хватит для полного уничтожения этой базы.

Тем не менее, не забывайте об основной задаче. Черные Осьминоги засели в северном углу и к ним с юго-востока постоянно приплывают массированные группировки Белых Акул. С одной атакой Осьминоги справятся. Но в дальнейшем им придется помогать: надо заблокировать проход в горах к югу. Придется ибо построить там множество пушек, либо пригнать кораблей, либо и то, и другое. Надо продержаться примерно 45 минут.

— Обеспечить защиту четырех платформ до их прибытия к Черным Осьминогам

— Сопроводить платформы в юго-восточную часть сектора

Как только на вашей базе появятся платформы, из западного угла выплывет группа Белых Акул, явно планируя напасть на многострадальных Осьминогов — надо их остановить.

Тем временем отведите платформы к научному центру на севере, а после разгрузки и погрузки отправляйте на юго-восток по ущелью в горах. Но перед этим запустите туда побольше своих кораблей — Белые Акулы устроят там засаду.

Миссия 7 – 70%

— Доставить трейлеры к южной базе и произвести разгрузку

От начальной точки продвигайтесь на юг и по коридору на юго-восток. На этом пути вам встретится лишь один патруль. Но главную опасность будет представлять не он, а множество ин, единственный способ обнаружить которые на данный момент — это напороться на них. Поэтому пускайте два-три ската впереди основной группы в качестве минных тральщиков. Помните, что потерять можно не больше одного трейлера.

Добравшись до портала, переправляйтесь внутрь горного массива и обустраивайтесь там.

— Уничтожить силы Белых Акул

Вам надо уничтожить две базы Акул (на севере и юго-востоке), плюс избавиться от оставшихся двух патрулей в районе начала миссии. Поднакопив субмарин, телепортируйтесь к любой — принципиальной разницы нет, оба поселения слабо охраняются. Наибольшую угрозу представляют из себя вражеские постройки под названием Дезориентатор. Потерявшие ориентацию подлодки начинают воевать с кем попало, а тем временем враг может перебить их всех.

Миссия 8 – 80%

— Обеспечить защиту ядра

— Захватить портал в юго-восточной части сектора и охранять его до прибытия курьера

Посередине юго-восточной кромки карты расположилась вражеская база и нужный вам портал. Постройте как можно быстрее пять-шесть биоштурмовиков и нападайте —

тогда сопротивление будет минимальным. Но учтите, что придется некоторое время удерживать эти позиции от слабых поползновений противника.

— Построить Ядро в северной части сектора и доставить туда курьера

Погрузите курьера и прибывший с ним корабль на Падальщиков — надо беречь ценный груз.

Теперь надо построить достаточно мощную группировку и отправить ее в северный угол. Там расположена слабая база, но подходы к ней заминированы. Прорвавшись на ее территорию, расчистите плацдарм и перекиньте туда, своим ходом или на Падальщиках, сначала прототип для постройки Ядра, а затем и курьера.

После этого надо будет лишь дождаться окончания строительных работ и прибытия сил Черных Осьминогов.

Миссия 9 - 90%

— Построить в течение 15 минут Ядро, Квантовый парализатор и Портал

Наибольшую сложность в этой миссии представляет нехватка ресурсов. Поэтому сто раз подумайте перед тем, как построить что-нибудь. Еще одной большой проблемой станет лазерная бомба. Ей располагает расположившийся в восточном углу враг. Пользуется он ей не регулярно, но учесть ее наличие важно: стройтесь широко и, если позволят ресурсы, постарайтесь как можно быстрее уничтожить пусковую установку.

К северу от вас курсирует патруль. С ним можно справиться, но при этом погибнет изрядная часть вашего флота, а пополнить его ряды пока нечем. Когда строительство нужных объектов будет завершаться, обеспечьте себе защиту с юга: скоро оттуда начнут постоянно нападать неизвестно откуда берущиеся силы. Отряды подлодок будут тупо прорываться к вашим строениям, не обращая внимания на препятствия. Поэтому встречайте их своими лодками еще по пути, чтобы ни одна не добралась до пункта назначения.

— Осуществить прием трех кораблей с артефактами в течение пяти минут

Три корабля прибудут в восточный угол. Их надо просто отвести к себе на базу. Ведите их по кромке и расположенные неподалеку пушки им не помешают.

— Подготовиться к встрече трех платформ в северо-западной части сектора за 15 минут

С севера на юг карты идет ущелье, забитое тремя группами пушек. Эти пушки надо во что бы то ни стало уничтожить за 15 минут. Главное здесь — осторожность. Давайте своим кораблям «отдыхать», пополняя свои силы за счет имеющихся у них запасов энергии.

Через 15 минут появятся платформы и самостоятельно поплывут к вашей базе.

— Доставить в западную часть сектора артефакты и платформы

Если после очистки ущелья у вас осталось три-четыре корабля, то эта задача не покажется вам чересчур сложной. В западном углу скрывается небольшой укреп район противника. Приведите туда платформы и артефакты, а заодно прихватите несколько прототипов — там расположены два месторождения кориума и металла по 20000 единиц в каждом.

— Уничтожить расположенные на северной базе Разведывательный центр, три Телепортатора, Силовой щит и Научный центр

Даже получив новые источники ресурсов, сделать это прямой атакой не просто. Лучше направьте усилия на постройку дальнобойного оружия — пусковых установок.

Миссия 10 - 100%

— Добраться до портала и взять его под контроль

— Создать вторую часть портала в центре сектора

— Доставить платформу и артефакт к Ядру

Отправляйтесь по каньону в западный угол карты, затем поворачивайте на северо-восток. Там обнаружится портал, оккупированный противником. Отвоевать его не слож-

но. Потом постройте вторую часть портала в центральной части и переправляйтесь туда. Начинайте обустраиваться.

Прежде чем переправляться дальше на восток учтите вот что. Как только вы захватите расположенные на востоке постройки (а сделать это необходимо) к вам в центр телепортируется пара патрулей. Поэтому для начала обеспечьте себе хорошую оборону.

На восток перебирайтесь либо при помощи второго портала, либо Падальщиков. Второй способ медленнее (Падальщик может переносить только по одному юниту и должен периодически «отдыхать»), но дешевле.

Как я уже и упоминал, не торопитесь захватывать восточный портал целиком, если не обеспечили свою безопасность. Помимо атаки на центральный сектор, ожидайте постоянных «наездов» из южного угла — там окопался один из двух ваших противников.

Вторая база находится на востоке. С ними обеими вам придется разделаться. Ресурсы расположены неудобно, но они имеются в наличии. Поэтому можно прибегнуть к бомбардировкам.

ИНТЕРНЕТ

Разработчик:
http://www.ellipsestudios.com/
Издатель в Европе
http://www.paninteractive.net/
Официальный русский сайт
http://www.snowball.ru/mt/
Официальный английский сайт
http://www.subtitans.com/
Дополнительные карты и пр.
http://www.subtitans.com/english/subtitans/f5.html
Фанатские сайты
http://www.submarinetitans.com/
http://www.subtitans.net/

Глеб ЗИМОЗУЛЫЧ
zim@igromania.ru

THIEF 2: THE METAL AGE

Разработчик: **Looking Glass Studios**
Издатель: **Eidos**
Жанр: **Симулятор вора**
Требования: **P233(PII-300), 32(64)Mb**

Коль зорок ты и если слух твой чуток,
Коль быстр и ловок во владении луком,
Войди, пожав протянутую руку.
Ив Форвард, «Злодеи поневоле».

Магия и Техника. Демоны и механические роботы. Язычники и «святоши» хаммериты/механисты. Лес и Город. Тьма предвечной природы и Свет новосозданного электричества. Борьба этих противоположностей и крутит глобальный подтекст сюжета обеих серий игр о похождениях Гаррета, вора-мастера.

Сам герой выступает как некий нейтральный посредник, хранитель равновесия (именно поэтому его так любят таинственные Хранители (*Keepers*), выполняющие, хоть и бесплатно, эту же задачу). Если одна из сторон начинает побеждать и вводить в действие свой финальный ультимативный план (у демонов – освободить мир от всей техники и электричества, у религиозных техников – уничтожить все леса и язычников-демонов в них), то тут вмешивается наш мастер-вор и возвращает все на круги своя. В первой части Гаррет мешает поклонникам магии, во второй – фанатикам технологии... В общем, не буду портить тебе удовольствие: играй и немного задумывайся.

В прохождении не указаны все возможные секреты, число которых близко подбирается к сотне, поэтому дерзай сам – у тебя наверняка получится. Прохождение – это именно прохождение, то есть обозначение того, что *надо* сделать, а не того, что вообще *можно* сделать. По ходу дела указываются особенности миссии и необходимые для спокойного прохождения предметы, рекомендуемые к покупке.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Первая миссия – Running Interference

Особенности: никого нельзя убивать

Итак, коллега по воровской профессии заперся в домике, ожидая твоего возвращения. Пойди на восток, а там – по лестнице вниз. В комнате с двумя дверьми надо взять ключик с бордюра и открыть обе двери. Та, которая слева, ведет в затемненный коридор, та, что справа – к лестнице на верхний этаж. Иди в дверь налево: туши факел и, присев, проползи перед стеклянным окном с двумя охранниками. Заползи в дверь справа и тихо иди к этим стражникам в комнате с пометкой на карте (Guards). Дубиночкой укладывай одного, а следом и второго. Оглушай стоящего спиной лучника и заходи в кузницу (Workshops), где на полочке найдутся несколько освещалок плюс ослепляющая граната. Дальше иди в комнату со складом (Storeroom), оттуда заходи на кухню (Kitchen), оглушай там слугу и хватай деньги. Доставай из шкафов с вином несколько драгоценных бутылок.

Дальше находи лифт плюс переключатель и поднимайся наверх: со стола забирай ценности, кради с охранника ключик и возвращайся обратно. Иди назад на склад, готовь бомбу и кидай ее в стражника, охраняющего другой выход из склада. Оглушай парня и жди еще одного вражеского лучника, чтобы отоварить и его. Все! На этом этаже противников нет: осталось только обыскать все помещения и найти в четырех самых восточных комнатах святыню с золотым самородком (разбери закрывающие ее ящики) и мешочек в комнате Housekeeper. Возвращайся к другу-вору, используй в инвентаре птичий свисток и иди вслед за человечком. Вот он придет к своей невесте и побежит к выходу. Оставь его на свежем воздухе, а сам выбери дверь справа, что ведет к лестнице на второй этаж.

Подгадай момент и оглуши стражника, когда он повернется к тебе спиной на несколько секунд. Быстро оттащи тело и в тени жди второго оппонента, что периодически патрулирует коридор. Иди в зал (Parlor), поднимись вверх по лестнице в восточное крыло третьего этажа. Здесь найди на столиках две вещички ценой в сто золотых. Возвращайся обратно и иди в большой зал (Great hall), там подходи к камину и забирайся на него с правой стороны. Чуть-чуть присмотрись, и в кирпичной кладке найдешь щель с двумя обручальными кольцами. Не заглядывай в комнату (Dining Room) с одиноким стражником! Дальше можно выбираться на улицу, чтобы завершить миссию, а можно и немного разведать второй этаж. В восточной его части найдутся два патрулирующих стражника, а огромные двери в большом зале ведут на лужайку с двумя лучниками рядом. В центре лужайки найдутся материальные ценности из золота.

Вторая миссия – Sending.... and Receiving

Покупка: две лечилки и обычные стрелы на оставшиеся деньги

Итак, приступим. Аккуратно спрыгивай с ящиков и осматривайся на местности. Перед нами ворота в помещение изобретателя Cid Capezza. Иди дальше, взламывай отмычками двери, но продолжай движение по аллее. Оглушай стражника, слушай разговор хаммерита и продавца, а когда первый зайдет в помещение (открыв тем самым дверь) спокойно бей дубиночкой служителя церкви, врывайся внутрь и быстро отоваривай второго товарища. Если не получится ловко сработать и дверь закроется перед твоим носом, то иди в заранее взломанную деревянную дверь (осторожно, недалеко бродит одинокий боец). Дальше действуй так: поднимайся на второй этаж помещения и оттуда открывай дверь на юге. По карте добирайся до находящегося в двух шагах офиса (Main Office), в нем щедрой рукой собирай папирусы и бери ключик, лежащий на механизме набора кода. Возвращайся к взломанной в самом начале двери, иди прямо через коридорчик и снова открывай дверь. За ней оглушай лучника и торговца, а далее открывай найденным в офисе ключом маленькую хибарку, напоминающую сортир.

Внутри можно набрать любой код от одного из запертых помещений, и массивные зеленые ворота будут подняты. Номер кода написан прямо на карте, под названием комнаты! Плюс открывать можно только одно помещение за раз! То есть предыдущее будет автоматически закрыто из-за открытия нового! Уяснив эти правила, зачищай местность, но делай это осторожно: два лучника и один солдат гуляют неподалеку. Рекомендую снять парочку ребят меткими попаданиями из лука. Набрав код 0928, открой ворота рядом с хибарой: внутри пара кристаллов на полке и очки в комнате. Теперь попади в игорное заведение (0266), а когда обчистишь и его, направляйся на один склад в (7933). Но втором этаже — дорогая посуда и два сундука с ценностями для любителей полазить по ящикам. Выйдя на улицу, увидишь рядом еще одну схожую хибарку. Еще одно помещение (5188), и милости просим заглянуть в гости к паукам (6013). Дальше иди на самый юг: там помещение механистов с множеством ящиков и (еще дальше на юг) пристань с двумя обычными охранниками и тремя ворами в сером. Последние безумно опасны, их лучше оглушить или на крайний случай убить стрелами. С одного из тел возьмешь ключ: он откроет каюту на корабле плюс офис в здании механистов. Что ж, требуемая сумма у тебя уже, наверное, есть — пора возвращаться на ящики, с которых Гаррет начал уровень.

Третья миссия – Framed

Покупки: напиток невидимости, лечилка

Особенности: в миссии нельзя убивать или оглушать больше пяти солдат!

Пройди вперед, в таверне открой шкатулку и забери золотую бутылку. Дальше вернись к двери в железном здании и внутри поверни вентиль у стены. Откроется крышка, хватай бутылочку подводного дыхания рядом и прыгай в лаз. Плыви по затопленным трубам, пока не окажешься в пещерке с паучком. Иди в проход, ведущий на запад, по деревянным мостикам над водой. Переключи потухший факел в тупике, чтобы открыть проход сбоку. Дальше поднимайся на первый этаж и иди на юг через комнату с двумя кабинками: в одной — очки, в другой — стражник и посетительница. Еще на юг, и попадешь в комнату со столом (Front Desk). Нажми на обе кнопки на столе, чтобы открыть главные ворота и отключить механических стражей. Открой дверь на западе и поднимись на второй этаж. Теперь дело за малым: потуши светильники и избегай патрулирующего коридор стражника (кстати, не забудь снять с него ключик). В комнате Lt. Mosely's Office возьми со стола ключ и заходи в другое помещение — Lt. Hagen's Office, где надо стырить со стола синий платок. Дальше иди по коридору на юг и запад, в комнату Warden Affairs. По пути обойди еще одного патрулирующего охранника.

У северной стены надо подойти к книжной полке и нажать на особую книжку, чтобы открыть секретный проход рядом. Залезай в туннельчик и поднимайся по лесенке на этаж выше. Беги на север, к самой дальней комнате (Vault), а по пути минуй патрульного. Открой ключом дверь и набери код 4026, чтобы открыть массивную дверь хранилища. Внутри возьми все драгоценности и металлическую шкатулку. Брось (клавиша «R») синий платок прямо на пол и возвращайся в комнату Lt. Hagen's Office тем же путем. Брось там шкатулку и беги в Front Desk: на конспирацию уже можно внимания не обращать. Оттуда открой дверь на запад и смело отпирай деревянные ворота. За ними путь на свободу.

P.S. На самом деле замок очень велик, а ты не увидел очень-очень большую его часть... Попробуй, к примеру, обследовать восточную часть самого нижнего уровня, где обитают мертвецы и узники.

Четвертая миссия – Ambush!

Делаем так. Быстро становись в тень, чтобы не заметил появляющийся через полминуты стражник. Оглушай его и беги на запад, к стене с ящиком. Прыгай на него, а оттуда подтягивайся вверх, на стену. Снимай стрелой стоящего внизу врага и беги ровно на восток, придерживаясь южной стены. Периодически будут попадаться одиночные стражи, которых, впрочем, легко нейтрализовать. Через несколько минут ты окажешься у зубчатой стены, отсюда надо брать на север. Как увидишь водный канал, шагай вдоль него, переходи через мостик на запад. Двигайся по узкой каменной дорожке примерно полминуты, и слева от себя вскоре заметишь двух охранников, защищающих вход в здание. Оглуши их (быстро!) и войди внутрь. Там поднимись на второй этаж и собирай стрелы: обычные, моховые, водяные и огненные. Теперь выходи на улицу и аккуратно продвигайся на север, к твоему дому (Home) в северо-восточном углу. Вход в него охраняется двумя стражами в фиолетовом, разберись с ними и будь начеку — внутри бродит еще один. На втором этаже открой дверь, отмеченную на карте красным крестиком, и нажми на самую левую (из четырех) вешалку. Собирай все припасы и бери ключ. Выходи из дома и шагай немного на юг, а затем на запад — через мост. Пройди еще западней, и чуть южнее увидишь еще один мост. Иди на запад, так минуешь три решетки сбоку от себя и упрешься в четвертую решетку. Справа от тебя будет освещенная деревянная лестница, ведущая на стену. Дальше дело техники: туши факел и оглушай сначала одинокого патрульного, а потом и двух стражников. Пройди чуть на север и тут же заворачивай в первый проход справа, что ведет на восток. Продвигайся чуть вперед и сверни налево, оглушив по дороге стоящего к тебе спиной стражника. Постарайся заодно уложить двух его собратьев. Пройди чуть на восток, вниз по двум маленьким ступенькам, под арками и сверни налево (на север). Все, приехали.

Пятая миссия – Eavesdropping

Покупки: пара лечилок, световая бомба или несколько водяных стрел

Иди в проход слева и сворачивай за угол. Двигайся ровно вперед, пока не упрешься носом в дверь. Не наступай на железные дорожки: иди бочком вдоль стены и перепрыгивай через них, если это понадобится. Если наступишь, то жди в гости лучницу-механистку. Итак, открой дверь и сверни налево (справа будет проход в кафедральный собор). В комнате с двумя лесенками и темно-красным флагом на стене подойди к светло-синей узорчатой двери под аркой. Ударят в колокол — начнется секретное выступление в запертой комнате. Стой под дверью и слушай, пока не получишь новое задание. Рядом с дверью есть открытый проход куда-то вниз — тебе туда. Медленно спустись по лестнице и потуши газовый факел. Пролезь чуть вперед и послушай разговор. Теперь спрячься под лестницу и, когда по ней пойдут оба механиста, последуй за ними, чтобы поочередно оглушить. Дальше проходи в кузницу, в ней дубинкой забивай маленького робота (он безвреден, только не дай ему уйти) и забирай ключик с двумя водяными стрелами. В самой дальней комнате будет лежать огромный желтый кусок воска и нож.

Вернись к лестнице и взломай дверь с маленькими молотками. Пройди две комнаты вперед, в темный зал, и жди первого хаммерита-призрака. Убей его ударом меча в спину и так же разберись со второй нежитью. Как только ее нейтрализуешь, считай, что дело сделано. Осталось взять из сундука лечилку и обыскать катакомбы: в сундуках найдешь не менее 300 золотых. Вернись наверх к запертой двери и обследуй на предмет сокровищ спальни механистов за двумя маленькими лестницами: пролезь по темному лазу, там найдешь ящичек с сотней золотых. Теперь иди в кафедральный собор, который ты миновал в начале прохождения. С помощью пары моховых стрел обработай металлическую поверхность у алтаря и забери все ценности. Двумя выстрелами нейтрализуй обоих стражников и иди через весь собор к дверям на севере, ведущим к East Tower и West Tower. Залезь на второй этаж: оглуши патрульного и поищи драгоценности. Найди в юго-восточной части проход на крышу и маленький домик: внутри найдешь всякую мелочевку и еще одну лечилку. Далее залезь на третий этаж восточной башни (которая East Tower), чтобы взять со стола особый ключик. Уф-ф! Иди в кузницу в подвальном этаже, в комнату с куском воска. Используй на воске особый ключ (Safety-Deposit key) и возьми лежащий слева ножик. Используй ножик на слепке из воска — получишь дубликат ключа. Иди обратно в восточную башню и положи ключик на стол. А сейчас выходи к тому месту, откуда начал прохождение уровня. И попытайся собрать не меньше 900 монет — это важно.

Шестая миссия – First City Bank & Trust

Покупки: три огненные стрелы, водяные стрелы

Сразу беги направо (на восток), так у тебя есть шанс сразу нагнать трех охранников, путешествующих вместе. Оглуши их и иди дальше пока не упрешься в стенку. Рядом, в нижней части стены банка, есть запертое оконце, в которое можно залезть, предварительно взломав замок. Ты в подвале. Выбери правый восточный проход и иди к складу с массой ящиков и бочек. Отсюда можно подняться на первый этаж банка, но тебе пока надо найти проход дальше в глубину подвала. На полу стали появляться металлические полосы: их надо либо перепрыгивать, либо заранее обрабатывать моховыми стрелами. Быстро минуй коридор, затем большую комнату с водой (там водяные стрелы!) и еще один коридор. Если все произошло гладко, то ты избежишь встречи с двумя большими роботами. Итак, в последней комнате проползи вдоль левой стены в маленькую комнатушку с большим роботом и остановись на пороге. Двумя повторными попаданиями водяными стрелами в красную область на спине машины уничтожь врага. Теперь приготовь огненную стрелу и иди вперед: выстрелом сбей механический глаз в углу и зайди в помещение с железным блоком. Открой дверку с его задней стороны и нажимай на кнопки так, чтобы они все были прижаты. Через полминуты у тебя это получится, а значит, загорится зеленый свет.

Беги обратно через коридоры с роботами на склад и постарайся избежать ненужного внимания. На складе поднимись на первый этаж банка и открой деревянную дверь, ведущую на восток. Поднимись по лестнице на второй этаж, потуши факел на востоке и открой железную дверь, ведущую к Hall of Records в северо-восточном углу карты. Открой дверь и быстро проскочи к двери в левой стене, улучив момент, когда отвернется камера. Возьми в следующей комнате с книжными шкафами (Hall of Records) со стола свиток и прочитай его. Оказывается, сейф механистов имеет номер 11. Выбегай мимо камеры обратно к лестнице на первый этаж, но на этот раз иди на запад. Пройди прямо через комнату с коричневым ковром, и окажешься в огромном зале. Открой дверь на юге и через синеватую комнату со статуями шагай к двери на западе, к Guard Room. Отлично сработано — ты находишься над залом с большим роботом и парочкой солдат. Пройди так, чтобы оказаться чуть сзади робота, и набросай за его спиной пару-тройку моховых стрел. Прыгай на них — окажешься прямо за спиной у железной штуки. Всади пару водяных стрел ей в красную область на спине и принимайся за двух охранников. Попробуй выманить их звуковой стрелой в коридор за тобой, а следом оглушить. Уничтожь механический глаз огненной стрелой и открой дверь рядом с ним. Прямо перед тобой — круглый зал с ценностями и бутылкой медленного падения. Сбоку от тебя будет сразу видна массивная круглая сейфовая дверь хранилища: взорви глаз и открой ее. Внутри сразу спали еще один глаз, поднимись на лифте и потрать огненную стрелу на последний механический глаз. Поднимись по лестнице на третий ярус хранилища и найди камеру хранения с цифрой 11: открой ее нужным ключом и забери запись разговора в виде граммофона. Используй напиток медленного падения и прыгай вниз, на пол хранилища. Теперь пора либо дальше обследовать банк в поисках драгоценностей, либо любым путем выбираться наружу. В последнем случае можешь уже не соблюдать конспирацию, необходимо лететь к выходу на всех парах.

Седьмая миссия – Blackmail

Покупки: 2 лечилки, огненная стрела или несколько водяных

Итак, ты способен перелазить через стены и залезать в дома через окна. Воспользуйся этим, чтобы перебраться к дому на севере и один за другим обчистить три оставшихся дома. Оглушай местных гостей и собирай драгоценности и вещички. Как обчистишь самый южный из четырех домиков, который заброшен, то осмотри местность вокруг него. В северо-восточном углу должны расти несколько кустов — за ними секретный лаз. Проползи через него, минуй заваленную камнями тропу, пролезь в узком лазе через маленькую гору и выйди к воде. Плыви по каналу на север, метким выстрелом сними патрульного (или оглуши, когда он пойдет в другую сторону) и возьми с тела ключ. Перейди через мостик, и прямо перед тобой окажется задняя сторона замка. На выбор у тебя две двери: зайди в ту, что слева, которая ведет в Back foyer. Потуши водяной стрелой факел и жди на пороге, пока не подойдет стражник. Аккуратно последуй за ним и отоварь дубинкой точно на пороге комнаты с лучницей и столами (Dining Room). Лучница ничего не заметит, а ты оттащи тело на улицу. Жди второго стражника, который пойдет тем же маршрутом, что и первый. Как только два этих товарища будут нейтрализованы, сними с одного из них металлическую шестеренку (Metal Gear).

Теперь ползи к лучнице и сними ее выстрелом из лука. С улицы войди в дверь справа, что ведет к Kitchen, и быстро оглуши двух слуг. С одного из них возьмешь еще один ключик. Итак, восточная часть первого этажа почти безопасна. Зайди в Guard Quaters за сундучками: в одном из них — лечилка. В Ball room лежит пьяный с драгоценной бутылкой плюс имеется драгоценная посуда. Выйди из Dining Room в коридор на западе и пройди на север, чтобы слева от тебя оказалась светло-синяя дверь с механизмом. Используй на механизм металлическую шестеренку, и путь на второй этаж будет открыт! Однако не торопись, есть еще пара дел. Во-первых, зайди в две комнаты чуть на севере от двери с механизмом. В помещении со спящим купцом поворот потухшего факела от-

кроет секретную нишу в полу с бриллиантом, в другой комнате можно взломать вторую дверь и, ударив мечом флаг в темной комнате, пробить потайной проход в другую часть этажа. Впрочем, самое интересное находится в Dining Room: подойди к горящему камину, возьми из пламени огненную стрелу и нажми на переключатель за огнем. Присев, прыгай вниз, в открывшийся лаз.

Осторожно подкрадись сзади к нежити и сними мешочек с деньгами, потом возьми еще одну огненную стрелу рядом. Осмотрись и на стене рядом с местом твоего падения нажми на кнопку с табличкой. Появятся два гигантских паука, которые могут атаковать как тебя, так и нежить. После смерти пауков в центре комнаты появится газовая стрела. Возьми ее, нажми на вентиль у южной стены и выбирайся по лесенке наверх. Иди по туннелю на восток, чтобы попасть на кухню. Открой дверь с механизмом и следуй по темному коридору за ней. Как доберешься до освещенной лестницы, послушай разговоры стражников и спрячься в нише сбоку. Включится свет, а затем стражник пройдет мимо. Оглуши его, возьми шестеренку и поднимайся наверх. Не открывай дверь перед тобой, а иди по коридору за угол. Первая дверь слева приведет в комнату с секретным помещением за книжной полкой (найди особую книгу — получишь из сундука лечилку). Дальше вернись в коридор, потуши лампочку и проползи мимо смотрящего стражника до конца пути. Принимайся за зачистку местности. В коридоре между Game Room и Pool поочередно бродят два стражника, оглуши их, а далее посети Game Room с одним пьяным стражником, слугой и маленьким роботом. Теперь приготовь огненную стрелу и сшиби механический глаз в Pool, собери сокровища по бокам и ныряй прямо в бассейн.

На самой его глубине тебе нужно достать серебряную шестеренку (Silver Gear). Осталось зайти в Weapons room, убить глаз и взять несколько полезных стрел и ценный молоток. Выйди обратно в коридор, и рядом увидишь вторую дверь с механизмом: скорми ему серебряную шестеренку и иди по темному коридору. Как дойдешь до лестницы, слушай разговор и становись в дверном проеме. Достань газовую стрелу и аккуратно засади ее в центр толпы из трех стражников. Все они тихо потеряют сознание, а ты поднимайся наверх. Сворачивай налево и затем из комнаты иди в дверь справа, в ванную. Оттуда попадешь в комнату с деревянным полом. Открой большие двери, чтобы оказаться на балконе. Другие балконные двери приведут в комнату шерифа. Быстро хватай ключики, которые валяются рядом с телом, и беги к балкону. Хлебни из бутылочки медленного падения и прыгай с балкона вниз. Следом залезай в реку и греби на юг, к длинному горному проходу.

P.S. Если бутылочки падения у тебя нет, то в комнате шерифа открой среднюю дверь, заберись на чердак и найди как зелье невидимости, так и нужный тебе напиток «медленного падения».

Восьмая миссия – Trace the Courier

Покупки: 2 бутылки невидимости, обычные стрелы на оставшиеся деньги

Особенности: все предметы и деньги переносятся в следующую миссию

Итак, тебе надо следовать за стражницей с письмом. Все время передвигайся вприсядку и держись на небольшом удалении. Через минуту твоя цель завернет за угол, постарайся приблизиться к ней и двигаться вдоль левого (темного) участка стены. Таким образом, первый воин тебя не заметит. Через полминуты цель пройдет над закрытым канализационным люком: это сигнал того, что тебе надо поближе к ней приблизиться. Как только она завернет за угол, срочно прошмыгни в темную нишу в левой стене. Навстречу стражнице пойдет солдат, но тебя он не заметит. Когда будешь проходить мимо таверны с пьяным стражником, попытайся украсть у него драгоценную бутылку. Через пару минут стражница выйдет на торговую площадь и бросит у фонаря свое письмо. Подбери его, прочитай и кинь обратно, на прежнее место. Заскочи в темную нишу у стены, что в двух шагах от фонаря, и жди. Через пару минут со стороны моста придет бомжара в коричневой одежде, он и поднимет письмо. Следуй за ним: через минуту пройди мимо

стражника в сине-желтой броне, когда он пойдет в другую сторону. Снова вернешься на ярмарку, но затем окажешься у водного канала со стражником. Подожди, пока бомж скроется из виду, и сними стражника выстрелом из лука. Быстро догони цель и, когда он (через минуту) пройдет под аркой, постарайся избежать встречи с охранником. Когда цель дойдет до кладбища, спрячься в тени и следи за ситуацией. Когда все успокоится, пошли звуковую стрелу в противоположную стену и беги в кладбищенскую дверь. Быстро следуй по дорожке, отмеченной кровяными пятнами, открывай дверь в один из склепов и забегай в телепорт.

Девятая миссия – Trail of Blood

Пройди вперед, к разрушенному дому и водопаду. Возьми куклу из дома и изо рта каменной головы, создающей водопад, забери три водяные стрелы. У западной стены, если сделаешь пару шагов на север от головы, найдешь драгоценный камень — рубин. На мосту расхаживает механист, рекомендую снять его метким выстрелом. Перейди по мосту на юг, там у пугала гуляет один механист. В доме рядом сторожит еще один. Зайди внутрь и возьми под винтовой лестницей огромный рубин. Обыщи дом на востоке, чтобы найти напиток невидимости и несколько стрел. Двигайся в северо-восточный угол деревни, там будет большой зал с каменным лицом в центре (по пути убей механиста с освещалкой). Тебе надо запрыгнуть на него, вставить в каждый глаз по рубину, и во рту головы появится телепорт. Смело вступай и двигайся по горному туннелю. В зале с глазастыми растениями собери из луж водяные стрелы. Двигайся по кровяному следу по пробитому в скале туннелю и по узкой дорожке над болотом. Заскочи в другой лаз, и он приведет тебя к первому противнику-обезьяне. Если шагать по дорожке чуть обратно на запад и еще на запад, то найдешь одну газовую стрелу.

Вернись к телу обезьянки и иди по мостику, который она охраняла. Как выйдешь снова на открытый участок, сворачивай на запад, пока не придешь к трем обезьянам, охраняющим проход. Ту, которая бродит, легко уложить точным выстрелом — остальные две ничего не заметят. Потом пытайся оглушить обе твари или выстрели в одну и забей вторую. Дальше будет волшебный красный мостик и письмо, лежащее на земле. В следующей области Spring (кстати, и в этой, и в остальных трех областях все драгоценные камни будут лежать на камнях, которые стоят вплотную к стенам круглых площадок) остерегайся огромных обезьян, но если захочется их убить, то это не очень сложно. Найди дерево с проходом внутрь него и винтовой лестницей наверх. Иди по деревянному мостику, пока не окажешься в комнате с тремя столами. Отсюда можешь временно спуститься вниз, чтобы найти на площадке Summer пару лечащих фруктов и деньги. Вернись обратно к трем столам и иди на юг, мимо комнаты с мухами. Иди прямо, чтобы спуститься на еще одну площадку Summer и там найти драгоценные камни и две огненные стрелы (свеженькие! прямо из костра!). Вернись наверх и иди в область Winter: собери драгоценности внизу, вернись наверх и мечом уничтожь закрывшие проход сосульки. Иди вперед, выберись на большую лесную поляну, ведущую вниз. Беги на запад и выпей напиток невидимости, если почувствуешь, что за тобой побежали живые деревья.

Десятая миссия – Life of a Party

Покупки: 2 огненных стрелы, 2 гранаты, 5 водяных стрел

На карнизе слева дальнее окно ведет в комнату с сорока золотыми. Перейди через своеобразный мостик из двух железных труб и снова загляни налево. Подтянись в окно в комнату со стражником и из сундука достань еще деньжат. Иди дальше, прыгай вниз на белое стекло и залезь в окно чуть слева. Там деньжата на столе и стражник. Поднявшись по лестнице, в темной комнате за вазой на столе обнаружишь лечилку. Двигайся дальше на запад: на пути окажутся два замка с парой лучников на каждом. Подожди в теньке немного, и после словесной перепалки между горячими ребятами начнется перестрелка. Добей выжившего и с крыши северного здания (Master Willeys Manor) найди деревянное окошко в комнату с сотней золотых. Пролезь еще чуть на восток, а затем на запад к зам-

ку с зубчатой каменной стеной (Fieldstone Estate). Вокруг него патрулируют два охранника, с одного из них возьми ключ и загляни внутрь, чтобы поживиться золотишком. Иди чуть дальше на север: внизу, на крыше нижнего дома, услышишь двух воров. Пока не спускайся к ним, а сходи на восток: там по трубе переберись в область разграбленного помещения с золотом, освещалками и искусным вором-бойцом (его лучше ослепить и тут же оглушить!). Спускайся к двум ворам, забирайся в окно и иди вниз по лестнице до самого конца. Оттащи ящики от прохода и потом поднимайся наверх. Возьми блюдце и перепрыгни в окно башни (Necromancer's Spire). Поднимись наверх и возьми с алтаря с книгой два золотых подсвечника. Если прочитаешь книгу, то вызовешь двух представителей нежити!

Спрыгни с окна на карниз и, прежде чем идти на север, к замку (Sir Cullen's Keep), прогуляйся на восток, чтобы забрать деньги и послушать беседу двух знатных горожан. Теперь вернись к замку и поднимись на второй этаж зубчатой башни рядом с ним. У красной бочки возьми лежат две огненные стрелы (хинт, хех!), возьми их и пройди через весь замок насквозь, чтобы выпрыгнуть вниз из окна с противоположной его стороны. Пока не разбивай стекло на крыше, а пройди на север, по узкой деревянной балке над пропастью. Спустись по белому стеклу вниз и в террариуме возьми газовую стрелу и две моховые. Используй стрелу с лозой, чтобы залезть в открытое окно сверху, в дом (Castle Carslyle). У стражника там будет еще одна лечилка, а дверь пока заперта. С помощью стрелы с лозой заберись на крышу из белого стекла и вернись к дому со стеклом наверху. Нейтрализуй стражника и купца, выберись из окна на карниз, затем пройди к белому карнизу на северо-востоке и залезь в освещенное окно (Dayport Trader's Bank). Тут бродит стражник, оглуши его и зайди в дверь с табличкой рядом. Взломай железную дверцу и в нише нажми на переключатель. В другой комнате откроется сейф с ценностями на сумму свыше трех сотен золотых.

Выйди на балкон, оглуши лучника и двигайся на север. Разберись с пьяным стражником в конце пути и поднимись по лестнице слева. Вот и собор механистов. Открой люк, иди по туннелю до тупика и сверни направо. Вот ты и на втором этаже цитадели врага! Рядом с тобой лифт, по которому можешь попасть на любой этаж собора. Спустись пока на первый, самый нижний, затаись в тени и выведи из строя большого робота. Сними стрелой стоящего у входа стражника, чтоб поживиться статуэтками. Используй первый граммофон, стоящий в зале, и вернись на второй этаж. Здесь бродит одинокий стражник, оглуши его и найди комнату для моления. Там обитает священник-маг и есть второй граммофон. Будь осторожен — рядом бродит большой робот. Лучше всего выманить его в комнату, а самому быстро обойти с другой стороны по узкому коридору и уничтожить. Обыщи остальные комнаты на втором этаже: больше врагов не намечается. По лестнице поднимись на третий этаж и оглуши сначала одного, а за ним и второго стражника, которые патрулируют неподалеку. Осмотрись на третьем этаже: в комнате с железным полом активизируй третий граммофон и жди в гости лучницу, которая может прибежать на шум (пользуйся моховыми стрелами!). Найди библиотеку, оглуши читателя и отсюда медленно и тихо поднимись по лесенке на четвертый этаж.

Выруби маленького робота, включи четвертый граммофон. Выйдя из комнаты, остановись в тени и жди бродячего механиста, а следом и второго. Недалеко ходит третий стражник. Осталось обежать комнаты (в той, что с двумя синими сундуками, есть лечилка) и подниматься на пятый этаж. Уложи стражника и поднимись на шестой этаж. Там нажми на переключатель, открой дверь и войди в большой танцевальный зал. Тут находится пятый граммофон. Выруби еще одного маленького робота, подкравшись сзади, и пусти газовую стрелу в двух механистов у камина. С тела мага возьми ключик для офиса и вернись по лестнице на пятый этаж. Аккуратно избавься от пары охранников и смело оглушай горожан и слуг в масках. Найди двойные освещенные двери в офис (от лестницы прямо, направо и два шага вперед) и открой их особым ключом. Нажми на красную кнопку у стола и забери планы, что за открывшейся картиной. При выходе из двери офиса сверни налево, затем по коридору иди прямо. За дверью справа будет область со свет-

лыми стенами и крутящимся механизмом. Взломай железную дверцу ниши и прочти книгу (появится странный золотой робот-карлик, но оставь его в покое). После этого найди на пятом этаже обеденный зал, где стоит последний, шестой граммофон. Что ж, пора делать ноги к люку, чтобы выбраться из собора. Ступай к колокольной башне, с которой ты начал уровень, а по пути завали человека четыре стрелка-механиста.

Одиннадцатая миссия – Precious Cargo

Покупки: одна лечилка, 3 огненных стрелы, 2 газовых

Особенности: все предметы и деньги переносятся в следующую миссию

Оглуши лучницу, включи буровую машину и забери из места бурения серебряный слиток. В домике возьми огненные и водяные стрелы и иди дальше. Не поднимайся пока по лифту слева: прыгай на ящики, а следом и по уступам справа. Залезь на лиану, возьми газовую стрелу, прыгни на вторую лиану, следом — на уступ из белого камня. Пройди по ходу, перейди на деревянную балку, на которой висит механический глаз, и нажми на переключатель в центре балки. Спрыгни вниз, найди рядом у лифта пульт управления и подними вверх левый переключатель (который для Workshop). Вызови лифт, обработай его моховой стрелой и поднимайся на третий этаж. Быстро оглушай лучницу и тащи ее тело вперед, к мастерской — Worksop. Буквально через пару секунд появиться вторая лучница, она развернется и пойдет обратно, чуть-чуть не дойдя до входа в мастерскую. Пройди через Workshop на восток и из пещерки с водой выбирайся по веревке наверх из этого колодца. Советую тут же заскочить в проход на юге, что ведет к запертому домику (Cold Storage), и оттуда в спину «замочить» большого робота. Будь осторожен: на платформе рядом дежурит лучник-механист. Чтобы вынести его, можно использовать моховую стрелу, дабы бесшумно подняться на платформу и сделать выстрел в робота. Однако лучше вернуться к колодцу и у деревянной двери рядом с ним найти проход к маяку.

Поднимайся по винтовой лестнице. Первый проем справа ведет в старый дом — Old House, там нет ничего особо полезного. Второй проем, что слева, ведет в круглое помещение с корабельным штурвалом. Одна из деревяшек штурвала отсутствует. Иди по лестнице еще выше, оглуши патрульного на ней и на самом верху аккуратно нейтрализуй мага с ключом от запертого домика. Спускайся вниз к этому домику, открывай дверь и забери у замороженного разведчика деревяшку. Вернись к маяку и используй деревяшку на штурвале в круглой комнате. Когда окажешься внизу, быстро пробеги к стоящему к тебе спиной механисту, оглуши товарища и нажми на кнопку. Минуй коридор с камерой: можно подскочить к ней, встать прямо под механическим глазом и, улучив момент, проскочить дальше по туннелю. Спрячься в теньке и жди патрульного. Иди дальше на склад (Cargo Staging Area), спрячься за ящиками, чтобы застать врасплох большого робота. Дальше иди на запад, там нажми на два больших рычага (Pressure Door Controls) — маленький робот для битья прилагается. Зайди в дверь под номером один (Subaquatic Post 1), что прямо на юге. Пройди по туннелю с бесшумным полом и сверни налево, чтобы выйти в итоге к маленькой комнате со стоящим к тебе спиной механистом.

Нажми на переключатель — тем самым ты выключишь все механические глаза в миссии. Вернись к туннелю с бесшумным полом и сверни в этот раз направо (если спиной стоять к входу). Пройди по нескольким комнатам с железным полом, и окажешься в помещении со шкафчиками. Открой их все, забери добро и прыгай в дырку в углу. В центре затопленного пола лежит ключик — он твой. Выбирайся наверх и выходи в третий раз к туннелю. Теперь иди прямо, в комнату с водолазными масками и люком в полу. Открой люк и прыгай в воду, плыви вниз и точно на юг. Чуть приглядись, чтобы обнаружить полузаваленный камнями подводный коридор. Отдышись и плыви по нему. Через полминуты ты будешь стоять у корабля, за штурвалом которого расположился скелет. Зайди в каюту, нырни и достань около четырех сотен из сундука. Выбирайся обратно, пробегай мимо призрака и плыви по коридору. Выныривай наверх, и ты окажешься в области старинной пиратской базы (Old Pirate Base). Тут дежурят два механиста и есть немного золотишка, чтобы поживиться.

Поднимись на второй этаж любого из двух домиков, а далее по железному мосту войди в затопленную пещерку (Old Living Quarters). Там проплыви до упора и прочти плавающую в середине комнаты книжку. Выбирайся обратно к входу в Subaquatic Post 1 и ступай к двери под номером два (Subaquatic Post 2). Выстрелом уложи дежурного, за стеклом возьми зелья и иди по туннелю с бесшумным полом к пиратскому домику (Old Pirate Shanty). Затаись в тени и дождись первого лучника, следом поднимись по лестнице на самый верх и уложи второго. Забери две стрелы с деревянных перил и все четыре ключа в комнате. Выходи в коридор и иди прямо, к зданию хранилища (Main Cargo Storage). Справа будет проход к подводной лодке. Оглуши охранника у хранилища и внутри возьми контейнер с газом. Уф-ф! Осталось добраться до подлодки, нырнуть и доплыть до ее южной части. Заплывай прямо под нее и в днище найди люк. Открой и забирайся наверх. Ты на самой нижней палубе подлодки: открывай все двери с номерами с помощью соответствующих ключей, собирай там добро, а далее поднимайся на один этаж выше. Оглуши стражника и прочитай лежащую на столе красную книжку. Вернись на нижний этаж и войди в дверь с номером пять.

Двенадцатая миссия – Kidnap

Сверни налево и забирайся через окно в замок. Послушай разговор двух механистов у входа, но не жди, пока он завершится, а проскочи в большой зал. Оглуши механиста с лечилкой, дождись, пока со стороны входа не пойдет еще один ранее разговаривавший товарищ. Нейтрализуй и его. Осталось встать в тень и ждать, пока по железному мостику сверху не пойдет лучница. Сними ее метким выстрелом. Осмотри все шесть маленьких комнат по бокам, поднимись на второй этаж и найди светло-белую запертую дверь. За ней масса полезного и красная книга с интересной информацией. Открой большие двери в зале, пройди чуть вперед и сразу заверни налево.

Осмотри помещения слева: найдется лечилка и два свитка, если точнее — карта области и расписание передвижений Кавадора, человека, за которым ты охотишься. В одной из этих комнат будут и два переключателя с табличками. Нажми на оба и выбирайся из замка, предварительно его осмотрев. Вернись к началу уровня и иди по горному туннелю прямо. Итак, перед тобой площадка со столбом в центре и два механиста. Уложи недругов газовой стрелой, сбрось тела в лаву и жди еще одного патрульного. Действуй быстро!

Сверни в проход с табличкой, гласящей, что он ведет к области номер 3 и номер 4. Не поднимайся по лестнице, а иди вдоль домиков на юг, а затем — чуть на запад. Снова на юг вдоль домиков, пока на увидишь табличку, на которой написано, что область номер 4 находится в другой стороне. Зато найдешь горный проход дальше, на юг и запад. По карте ты должен оказаться ровно на перекрестке между областями 2, 3, 4 и 5. Со стороны севера, то есть области номер 2, ровно через 14 минут с начала прохождения миссии (время смотри при сохранении игры!) пойдет нужный человек — Кавадор, охраняемый двумя механистами. Сначала выруби дубинкой цель (на него не действуют газовые стрелы!), а следом избавься от его охранников, применив либо газовую стрелу, либо световую гранату. Отлично сработано! Если ты не успел к 14 минутам добраться до места, то встретить Кавадора можно у области номер 1 примерно в 36-37 минут по игровому времени. Итак, с телом вернись к площадке со столбом и иди в проход к областям с номерами 1, 2, 6, но не заворачивай туда, а ступай на север вдоль домиков. Осторожно: по пути могут встретиться патрульные, с одного из которых реально снять лечилку. Ты вышел к области номер 7. Скинь тело и приготовься к бою. Тебе требуется нейтрализовать четырех стражников и убить два механических глаза. Механистов вынеси газовыми стрелами. Если тех уже не осталось, то вымани врагов в проход и используй световые гранаты или заранее установленные мины. Возьми тело цели и пройди через область номер 7 на север, к области номер 9. Мимо лавового островка и налево. Внутри здания уничтожь глаз, поднимись по лесенке на второй этаж и иди на север. Вот и нужная пещерка с выходом!

Тринадцатая миссия – Casing the joint

Покупки: 2 напитка невидимости, моховая стрела

Особенности: нельзя быть замеченным или атаковать, порой слишком громкий шум также проваливает миссию

Найти что-нибудь ценное в этой миссии почти невозможно, если только не собирать монетки со столов и не снимать мешочки с золотом с беспечных охранников. Что делать? Быстро пройти миссию, не особо заботясь о добыче и осмотре местности. Кстати, во всех длинных коридорах — по одному охраннику, а также расположены механические глаза, а иногда и пушки. Чтобы отключить механику, надо найти комнату с пультом управления. Опусти вниз все верхние переключатели (с «on» до «off») и подними наверх нижние переключатели. Так ты вырубишь механику на половине того этажа, где ты находишься. Всего таких комнат пять (по две на два этажа плюс один для третьего).

Я предлагаю сверхбыстрое прохождения, учитывая все эти заморочки с убеганием от охранников, так как их нельзя даже оглушать! Итак, оказавшись в саду, пройди к ящикам впереди слева, заберись на них, а следом и на крышу беседки. Нажми на переключатель на стене и через потайную дверь попади в молельную комнату (Chapel) замка. Пройди в дверь на востоке, открой дверь на севере, чтобы попасть в длинный коридор. От порога возьми чуть влево, чтобы открыть еще одну дверь на севере (слева от нее механический глаз с пушкой). Поднимись по лестнице на второй этаж, открой дверь на востоке и проследуй по верхнему ярусу огромного зала к другой двери. Беги на восток, проскочи мимо глаза слева и открой вторую дверь справа. Попадешь в комнату с пультом управления: отключи механику и вернись в коридор, чтобы иди дальше на восток. Поверни по коридору на север, и через секунды упрешься в дверь (справа будет проход дальше). Открой ее и забери стоящий прямо справа от тебя сундук: из него получишь деталь от часов. Вернись к проходу рядом, потуши газовую лампу и кинь в смотровую будку стражника звуковую стрелу. Пока товарищ отвернулся, быстро проскочи мимо по коридору — найдешь дверь с часами рядом. Вставь деталь в часы и поставь их (с помощью «использования») на 12:00. Откроется потайная дверь, а ты возвращайся по своим следам в молельный зал, вернее, в длинный коридор рядом с ним. Теперь тебе надо идти на восток и повернуть на север, чтобы упереться носом в дверь, ведущую в прихожую замка (Foyer). Потуши лампу у двери, приготовь звуковую стрелу и бутылку невидимости. Открывай дверь, пей зелье и пускай натянутую до упора стрелу в противоположный верхний ярус помещения. Сначала один стражник, а через пару секунд и второй побегут разбираться, а ты подбегай к двойным дверям справа и открывай их коричневыми отмычками. Выбегай на улицу за дверью.

Четырнадцатая миссия – Masks

Покупки: лечилка, водяные стрелы

Особенности: миссия проходит в том же замке, что и предыдущая. Сохраняется карта с предыдущей миссии

Важный совет: всегда заходи за красные занавески, чтобы найти сундучки с полезностями. Итак, заберись на беседку, открой уже знакомую секретную дверцу, пройди в молельное помещение и в комнатке на западе возьми со столика лечилку. В комнате на востоке, за дверью, что напротив камина, стоят маг и слуга. Найди сундук с деньгами. Через одну комнату на восток будет еще один маг: под полкой с инструментами возьми мину и за занавеской обыщи очередной сундук. В следующем на восток помещении отключи механическую стражу. Далее иди на восток и на север, через прихожую (Foyer), чтобы осмотреть северную серию комнат. На западе от прихожей, кстати, лучше не торчать без дела, так как там патрулируют трое бойцов. А еще на западе — в Ballroom — вообще делать нечего. Кроме пары лучников, ничего интересно в той стороне нет. По длинным коридорам этажа ходят одинокие стражники, а вот в северо-восточной части этажа находится смотровая кабинка и казармы, в окрестностях которых бродят аж три солдата. Чтобы отключить механику в северо-западной части, на западе от кухни (Kitchen) отыщи помещение с пультом управления. Осмотри остальные помещения, дабы поживиться большим количеством золота.

По лестнице у молельной комнаты поднимись наверх и в комнате на востоке от помещения с арфой (Conservatory) выключи механику. Опасайся только бродящих по коридорам стражников и тщательно очищай все окрестности в южной части второго этажа. Спустись на первый этаж и пройди к кухне, чтобы подняться по лесенке на западе от нее. Через комнату на востоке от того места, где ты появился сейчас на втором этаже, находится помещение с пультом управления механикой. Оба-на! Зачищай северную часть второго этажа, но не суйся в самый северо-восточный угол. Помнишь те самые часы из предыдущей миссии, которые ты починил и поставил на 12:00? Иди теперь к ним, они в юго-восточном углу второго этажа. Снова поставь их на 12:00 и поднимайся на третий этаж. Пройди мимо смотровой будки стражи и остановись на пороге нового коридора. Потуши газовую лампу и жди в темноте большого робота. Затуши его и заверни в дверь на севере, которая ведет в Foyer. Тут тихо оглуши охранника, можешь даже применить световую гранату. Загляни в две комнаты слева, найдешь золото и огненную стрелу в камине. Выйди в Foyer и сверни в дверь справа со ступеньками. Пройди через террариум (Terrarium), пробеги мимо механического глаза с пушкой и сверни в дверь слева, что прямо за ними. Отключи всю механику и возвращайся в Foyer.

Иди в двери строго на севере, выруби робота (предварительно потушив лампу, дабы создать тень), и запертая дверь справа приведет в первую выставочную комнату. Не наступай на ковровый участок пола в центре, иначе твое здоровье очень быстро уменьшится из-за вырвавшихся на время ядовитых газов. Лучше выстрели лозовой стрелой в деревянную балку сверху, прыгни на лозу и с нее уже возьми центральную маску. Таким образом можно забрать и две другие маски, если у тебя хватит терпения. Можно еще быстро прыгнуть, на лету схватить вещь и отпрыгнуть с ковра: потеряешь от нуля до четырех жизней в зависимости от быстроты движений.

Иди дальше по коридору и выруби большого робота. Вторая выставочная комнату содержит в себе нужную тебе Precursor Mask, она средняя. Если хочешь, то забери и остальные маски с этой комнаты и с той, что севернее. Идя дальше по коридору, ты попадешь в более-менее обширную комнату с артефактом-вазой в центре. Хватай ее и выбегай от робота и лучника. Если хочешь, то вернись к месту, где ты замочил первого большого робота. Пройдя по коридору на запад, сможешь обследовать южную часть третьего этажа. Здесь есть три выставочные комнаты: если жадность в тебе победит врожденную воровскую осторожность, то собирай остальные маски с помощью лозовых стрел и ловкости. За каждую маску дают по полсотни золотых, так что можешь потрудиться, дабы заработать денежек для прохождения финальной миссии. Как только ты посчитаешь, что твои дела улажены, выбирайся в Foyer на первом этаже замка, а оттуда и на улицу.

Пятнадцатая миссия – Sabotage at Soulforge

Покупки: десять водяных стрел, 3 огненных, зелье невидимости, 2 зелья падения, моховые стрелы

Иди по зеленому залу собора (Bay A) вперед, огибай статую ангела и снова вперед. Сворачивай на восток, как дойдешь до круглого зала с постаментом с двумя табличками-указателями в центре. Иди вдоль круглого сооружения на север и готовься к встрече со стражником и большим роботом, быстро заскочив в тень в следующем помещении. Выноси обоих противников и останавливайся на пороге комнаты на севере. Готовь огненную стрелу и метким выстрелом уничтожай глаз, пока тот не поднял тревогу и не выпустил еще одного большого робота. Если пойти на юг, то окажешься в области Bay E, но пока что пройди на север, чтобы забрать из двух комнат-складов все-все-все вещи, которые расположены на полках. В комнате рядом со складами в траве лежат две водяные стрелы. Пройди еще на север, за две двери, и справа увидишь вход в Plans Room. Взломай дверь, возьми со стола свиток и ключ, которым открой все сейфы, чтобы собрать их содержимое. В двух соседних комнатках живет слуга и лежит Frostbeast egg.

Вернись к Bay A и рядом с фигурой ангела найди лифт, который едет на этаж выше, к Bay C. Подойди к машине с табличкой «Bellowing machine», заберись наверх по лесенке и брось в дырку Signal Bolt, который ты взял со склада. Возьми новую деталь и с ней вернись в Bay A, то бишь в зеленый зал собора. Осторожно — появился новый патрулирующий большой робот! Подойди к машине у восточной стены (Rolling machine), кинь в дыру у лестницы стальную пластину (Steel plate), залезь по лестнице наверх и во вторую дыру брось новую деталь. Вернись на грешную землю и нажми на красную кнопку, находящуюся на противоположной от лестницы стороне машины. Остался сущий пустяк — взять новую деталь Stage 2 piece. Иди к залу с двумя табличками и теперь шагай на запад, а далее и на север. Вскоре справа откроется проход с охраной в виде двух больших роботов. Пусти вдаль звуковую стрелу и «замочи» обоих, когда они повернутся спиной. Ты попадешь в Bay D, где живут еще несколько маленьких роботов и один большой. Последнего можно нейтрализовать двумя огненными стрелами. Подойди к дальней машине (Linking machine) и брось в нее часики Gauge и Bantam Node. Запрыгни в маленький прудик рядом и достань водяные стрелы. Далее залезь по лестнице на машину и встань лицом к пруду. Впереди тебя будет небольшая площадка, а на потолке рядом с ней — металлическая решетка. Выстрели лозовой стрелой так, чтобы по лиане можно было попасть прямо на площадку. Возьми с доски ключик и открой им дверь, а следом и еще одну, что слева. Пока не торопись зайти в проход, а найди в центре области источник целительной воды, который полностью восстановит все твои жизни. Зайди в проход, и окажешься на платформе в Bay D.

Нажми на кнопку механизма, отвечающего за Linking machine, и спусти лифт вниз. Возьми Regulating Round и положи его в одну из двух ниш другой машины в Bay D (Sealing machine), а во вторую нишу — Stage 2 piece. Подойди к опущенному тобой лифту и выстрели лозовой стрелой вверх, в металлическую решетку над головой. Заберись обратно на платформу и нажми на кнопку у механизма, стоящего рядом со стенкой (Sealing machine). Спустись вниз и забери Stage 3 piece. Вернись к Bay A и от него шагай к Bay E, там с порога убей два висящих механических глаза. Подойди к машине, кинь в нее Stage 3 piece, нажми на рычаг и получи Guiding Beacon! Выйди из Bay E и шагай на север, пока не окажешься в районе N Apse — To upper Areas. Ступай под арку и поднимись по лифту справа. (Если пойти вперед, то окажешься в верхней части собора.) Когда будешь подниматься наверх, соскочи на среднюю платформу и выходи с нее на темную открытую площадку. Прыгни на площадку слева, поднимись по лестнице и попади на еще одну площадку выше. Посмотри на потолок чуть слева — там решетка, в которую требуется попасть лозовой стрелой. Так ты и сделай, чтобы залезть на верхнюю левую площадку. Поднимись по лестнице, спрыгни на уступ и ползи с освещалкой по темному ходу. Как выйдешь на площадку, прыгай налево, чтобы наконец очутиться в нужном месте. Используй Guiding Beacon на машину и открывай дверь рядышком. Поднимись на крышу собора по лестнице и переключи первую сигнальную башню. Вернись вниз, подними кнопкой решетку и спускайся на лифте вниз. Иди дальше на север, в новую область собора. Пройди в арку на севере, замочи большого робота, и за воротами попадешь в темную комнату.

Иди на восток и в большом зале сразу иди вдоль стены справа. Заберись в тыл к большому роботу у лифта и охлади его. Лифт отвезет тебя ко второй сигнальной башне. Вернись в большой зал и иди на восток. Остановись в тени на пороге следующего помещения и заметь, что в нем полным-полно патрулирующих больших роботов. Пошли звуковую стрелу куда-нибудь подальше на юг, подожди, пока роботы отвлекутся и уйдут со своих мест, чтобы быстро найти и нажать два красных переключателя на двух разных металлических шкафах в центре. Таким образом ты поднимешь решетку на севере. Беги туда, поднимайся на лифте к третьей сигнальной башне. Спускаясь вниз, можно нарваться на толпу встречающих внизу врагов, в этом случае выпей зелье падения и прыгни на юг, к выходу из помещения. Выбегай в большой зал, ступай в северо-западный его угол, и попадешь в комнату с тремя лестницами и еще одним большим роботом. Усмири его во-

дой и шагай на север. Ты попадешь в огромное помещение с механическими пауками: не привлекая их внимания, иди точно на север и открой решетку слева. Переступив порог зала с массой пушек (они все в рабочем состоянии!), сразу сверни налево, поднимись по лестнице наверх. Перейди по железному мосту в темное помещение с четырьмя огненными стрелами, затем еще раз ступай по мосту и спускайся по лесенке вниз. Если пойти в проход, а не спускаться, то можно оказаться над вторым выходом из зала. Оказавшись внизу, найди темный лаз рядом с лесенкой и пройди по нему почти до конца так, чтобы остаться в темноте. Прижмись к стене слева и выгляни за угол. Попробуй нажать на переключатель так, чтоб тебя не заметила пушка. Если все получилось, то вернись по лестнице обратно и пролезь в лаз ко второму выходу из зала. Пройди по мостику, и ты окажешься прямо над ним. Выпей зелье падения и прыгай вниз. Быстро забегай внутрь и вызывай лифт, пока тебя не убили пушки. Нажми на четвертую сигнальную башню. Спускайся вниз и пей зелье невидимости, чтобы проскочить мимо пушек к выходу из этого зала.

Вернись в комнату с тремя лестницами и иди в проход на юге. Он приведет в зал с множеством сундучком: в них можно найти лечилку и напиток падения. Только уничтожь вначале глаз, чтоб спокойно покопаться. Иди в проход строго на западе, над ними еще будет витраж. Через комнату со вспыхивающим светом и на север. Минуй падающий и поднимающий блок, проскочив под ним. Выпей напиток падения и заскочи на ленту с зажигающимся огнем. Залезь на лестницу и прокатись по желобу вниз. На запад, через комнату с зеленым миганием, и еще на запад. Вот перед тобой лифт к пятой сигнальной башне. Нажав на нее, быстро беги, используя все оставшиеся вещи из инвентаря и вооружение, к Вау А. Там открой двери, спиной к которым ты стоял, когда начал уровень. Вот она, победа!

ТЕ, КТО МЕШАЮТ

Новый порядок наводят не только приспешники Труарта из новой Стражи Города, но и всяческие механические создания. Связываться с ними себе дороже, но от судьбы не убедишь, поэтому давай присмотримся к невиданным ранее врагам получше.

Watcher. Механический глаз. Также известное как «камера слежения» устройство, висящее на потолках и плавно осматривающее окрестности своим единственным зеленым зрачком. Если зрачок заметит посторонних, то сначала задумается на пару-тройку секунд (желтый свет), а затем поднимет тревогу (красный). Уничтожается одной огненной стрелой, в этом случае прекращается и поднятая механическим глазом тревога. Однако можно обойтись и без порчи этого устройства: просто проскочи мимо, и если ты через несколько секунд (до поднятия тревоги!) окажешься вне зоны наблюдения глаза или в этой же зоне, но спрятался в тени, то камера слежения через некоторое время успокоится, станет «зеленой». Учти, что на тревогу обычно сбегаются обитающие рядом роботы и активизируются находящиеся рядом пушки.

Sentry. Механическая пушка или турель. Стреляет как ядром, так и стрелами/кусками железа — это зависит от ее типа. Опасна и для уничтожения требует двух огненных стрел. Обычно устанавливается вместе с механическим глазом. Ежели последний тебя заметит и загудит тревогу, то только тогда она и заработает. Иногда попадаются «независимые» пушки, без глаза, они стреляют сразу, то есть при виде любого постороннего мастера-вора. Такие лучше всего обойти стороной или быстро пробежать.

Children of Karras. Механические детки главного механиста Карраса, возомнившего себя Творцом во плоти. Попадаются в двух видах: маленькие и безоружные «коричневые» плюс «белые» великаны, обстреливающие ядрами. Уничтожить большого робота можно двумя путями. Самый простой — это всадить в него две огненные стрелы. Второй способ намного более популярнее, хоть и сложнее. Надо попасть водяной стрелой в красную область на спине робота (тот резко остановится), а через пару секунд попасть туда еще разок. Чтобы подгадать, когда железный парень повернется к тебе спиной, можно подождать, а можно быстро скрыться из виду и обежать его с другой стороны — роботы

чуть туповаты и такой фокус имеет шансы сработать. Третий вариант — пустить звуковую стрелу в противоположную от тебя сторону. И запомни, что если первая водяная стрела попала, робот остановился, но ты не пустил вторую стрелу и железяка успела прийти в себя, то придется использовать еще одну стрелу для остановки и вторую — для уничтожения.

Что касается **маленьких роботов**, то, как и было сказано выше, в отличие от своих больших коллег, они ничем не вооружены, хоть более проворны и способны привести за собой нежданных тобой «союзников». Вынести такого робота можно одной водяной стрелой в спину, а можно дубинкой, ударив железяку раз восемь-девять.

Механический паук и **золотой карлик**. Это два редких типа робота, встречающихся в миссиях с кафедральными соборами механистов (*Life of a Party* и *Sabotage at Soulforge*).

Золотой маленький человечек появится в комнате с откровениями Карраса в соборе Angelwatch — чтобы разделаться с ним, просто запри за собой дверь нужным ключом. Ничем не вооружен, но быстро бегает и практически неуязвим. В последней миссии также не представляет собой ничего серьезного.

Механический паук встречается лишь в конце игры. Особо опасен, небольшого роста, быстр и вооружен арбалетом, коим очень метко пользуется. На спине у него есть красная область, стреляй туда водяные стрелами, чтобы «замочить». Также подвержен действию огненных стрел, но их нужно две штуки. Умеет и любит отступать, что всегда делает после того, как ты задвинешь в него одной огненной стрелой.

Есть еще и другие особые враги вроде обезьянок, однако они ничем не отличаются от своих человеческих собратьев в вопросах драки и уничтожения. В той же миссии с обезьянками под самый финал встретятся живые деревья. Бегают они очень быстро и чрезвычайно живучи. Самый удобный способ их вынести — пустить одну огненную стрелу.

ТЕ, ЧТО ПОМОГАЮТ

Если есть враги, значит, есть и оружие, с помощью которого нужно с ними бороться. Вот, к примеру, стрелы. Все *arrows* при попадании в цель или на пол издают определенный шум. Поэтому не торопись затушить водяной стрелой факел, если рядом ходит охранник. Подожди немного, пока он отойдет дальше.

Обычное правило стрельбы из лука гласит: «Чем дальше натягиваешь лук, тем дальше полетит стрела». При использовании газовых и огненных стрел это правило не действует — достаточно лишь чуть-чуть натянуть лук, и стрела уже полетит хоть до края света. И целься при стрельбе из такого лука по навершию рамочки-прицела.

Световая граната во втором «Воре» чуть изменила характер своего действия. Она теперь ослепляет не только стражников, которые способны увидеть ее, но и самого Гаррета, если он не успел отвернуться. Есть такая хитрая тактика: если тебя заметил охранник и подобрался почти вплотную (а ты не хочешь или не можешь его убить), то кинь между ним и собой такую гранату. Пока ты ослеплен, достань дубинку, сделай пару шагов вперед и ударь по тому месту, где стоит противник! Он будет оглушен, даже если удар будет нанесен спереди, а не сзади. Таким образом, одна граната означает как минимум одного оглушенного врага, а посему береги их, хоть их стало больше, чем в первой части.

Гаррет, кстати, умеет без всяких вещей самостоятельно приближать или удалять изображение на экране. Активизируется кнопками «+» и «-». Полезно, чтобы разглядеть, в какую сторону смотрит во-о-он тот стражник вдали или чтобы лучше обследовать открытую местность. Напомню, что раньше ты тоже мог приближать вид, но только с помощью лука, натянутого в течение определенного времени — эта штучка осталась и сейчас, чтобы помочь лучше целиться.

Все флаги на стенах уничтожай мечом, так как за ними могут быть кнопки или секретные проходы.

Так как карты стали более подробными, то по ним легче ориентироваться. Все уже посещенные области выделяются синим цветом, а та местность, где ты находишься, подсвечена ярко-желтым.

НОВЫЕ ШТУЧКИ, ИЛИ ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ, ЛЕГКО В ГРОБУ!

Flares. Освещалки используются для того, чтобы немного добавить света в темную область. Пока ты их держишь, Гаррет не может использовать кнопки, двери или другие вещи, в том числе и из инвентаря. Правая клавиша мышки кидает освещалку в ту сторону, в которую ты смотришь. Брошенная на потухший факел освещалка зажжет его, равно как и взорвет красную бочку. Действует и под водой.

Scouting Orb. Используя этот механический глаз, Гаррет кидает его в ту сторону, куда он смотрит. После чего обзор переключается от вида из глаз героя к виду из механического глаза, упавшего на пол. Используется, чтобы разглядеть, что творится в комнате, не посещая ее, или для проверки того, сколько там секьюрити за поворотом. После того как ты щелкнешь мышкой, игровой экран снова будет рассматриваться глазами Гаррета. Использовав штучку, не забудь подобрать ее обратно.

Flash Mine. Очень полезная вещица: в отличие от обычной мины, создает не взрыв, а всего лишь временно ослепляет прошедшего рядом неосторожного врага (эффект как от *Flash Bomb*). Можно найти в нескольких миссиях.

Vine Arrow. Единственное новое вооружение со времен первой части. Стрела с лианой. В ряде заданий во второй половине игры заменяет собой стрелу с веревкой. Да и действует совершенно схожим образом: стреляй в поверхность на потолке, и от попавшей туда стрелы спустится лиана. Однако есть маленькое различие: веревочные стрелы можно применять только на деревянные потолки, а вот стрелы с лианой зацепляются также и за потолочные железные решетки!

Slow-fall potion. Зелье медленного падения, очень и очень полезно как минимум в половине миссий. Оно позволяет на короткий период времени почти не получать повреждений от падений с большой высоты. Плюс ко всему оно позволяет Гаррету выше прыгать, а значит, и перепрыгивать через высокие перила и ограждения.

Frogbeast Egg. При использовании создает маленького зеленого зверька-камикадзе, который радостно прыгает на стоящих рядом врагов и погибает, взрывая себя и выбранного им противника. Что-то вроде мины на ножках.

Invisibility potion. Секунд на шесть-семь делает Гаррета полностью невидимым. Полезно пользоваться в ярко освещенных коридорах и на улицах, чтобы проскочить мимо врага. Можно использовать, чтобы зайти в тыл противника и оглушить его. Часто применяется для быстрого отступления при встрече с несколькими опасными тварями. В миссиях, где нельзя попадаться на глаза или как-то обижать противников, это безумно полезная вещь. И еще. Невидимость не означает неслышимость: поэтому особенно не шуми, а то засекут, догонят и побьют.

Кирилл ШИТАРЕВ
hroft@newmail.ru

TRAFFIC GIANT

Разработчик: **JoWooD Productions**
Издатель: **JoWooD Productions**
Жанр: **Экономический симулятор**
Требования: **P200, 32Mb (P2-300, 64Mb)**

Экономические симуляторы – моя маленькая слабость. Не все, но большинство. Перечислять смысла нет, достаточно сказать одно: Traffic Giant уже точно стал одним из них, любимчиков. Впервые идея организации городского движения именно в таком воплощении предстает перед игроками в TG. Автобусы, трамваи, электрички. Люди, спешащие на работу, в школу, в супермаркеты. Зарплата рабочим, цена билетов, оплата рекламных кампаний. Все это – малые, но необходимые составляющие Traffic Giant. И о каждой поговорим в отдельности.

ТРАНСПОРТ

Любой транспорт покупается и продается. А также назначается на маршруты. Каждая машина имеет свои, неповторимые характеристики. Каждая из них может попасть в аварию или просто исчезнуть с трассы, когда вы удалите маршрут. Все они занимаются перевозкой пассажиров. В общем, транспорт – это основа основ Traffic Giant.

Автобусы

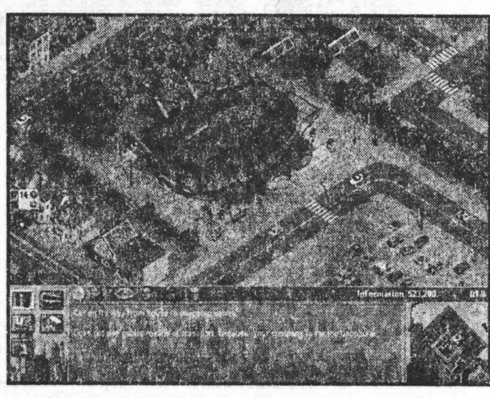
Из средств передвижения в первую очередь следует выделить автобусы. Именно эти четырехколесные друзья человека будут преследовать вас на протяжении долгого игрового пути. Автобусы обладают пятью параметрами: максимальное количество пассажиров, скорость, привлекательность, стоимость и плата за обслуживание. *Максимальное количество пассажиров* у самого дешевого автобуса – 10, а у самого дорогого – 80. Но если первыми вы будете пользоваться только в первой миссии (потому что там других не дают), то «восьмидесятник» Элефант запомнится вам навсегда по причине частого его использования. *Скорость* у всех автобусов одинакова – 50 км/ч, поэтому она практически ни на что не влияет. *Привлекательность* – один из первостепенных параметров, который влияет на то, насколько охотно граждане пассажиры будут пользоваться именно этой моделью автобуса. Минимальная привлекательность – 25, максимальная для автобусов – 60. *Стоимость* – это цена единицы, которая меняется от модели к модели в зависимости от ее основных характеристик. Стоят автобусы от 15.000 до 130.000. *Плата за обслуживание* – количество зеленых единиц в месяц, которые с вас будут сдирать за пользование этим автобусом. Как правило, это одна сотая от полной стоимости модели.

Трамваи

С этими слугами народа будет посложнее. До того как назначить маршрут для трамвая, надо будет проложить рельсы, не забывая ставить повороты, где это необходимо, особенно если маршрут одного трамвая будет пересекаться с ходом движения другого. После рельсоукладки придется купить один или два состава. Учтите, что обычно именно трамваи оказываются причиной дорожных пробок в особо оживленных местах. Поэтому ставить десяток составов щедрой рукой богатенького магната не стоит – потом сами долго будете эту кашу расхлебывать...

Видов трамваев намного меньше, чем тех же автобусов, параметры совпадают. *Скорость* – все те же 50, *привлекательность* бывает от сорока до семидесяти единиц, а *сто-*

имость варьируется от 200.000 до 500.000. *Плата за обслуживание* неизменно равна одной сотой от полной стоимости. И, наконец, *максимальное количество пассажиров* — от 120 до 150 штук!



Наземная железная дорога

Совсем другая ипостась городского транспорта. Как и с трамваями, для начала придется проложить рельсы, а уже потом основывать маршрут. Причем прокладывать железку по асфальту вам никто не даст — только по земле. При этом свойство остановок нескольких разновидовых маршрутов отсутствует. То есть на остановке Abbey Road, которая приписана к железной дороге, не будут останавливаться автобусы или трамваи. Но вариант с косвенной пересадкой (*chance to change along the route* — см. в разделе **Маршруты и остановки**) остается. Характеристики электричек по большей части отличаются от аналогичных параметров автобусов и трамваев. Во-первых, *скорость* для разных электропоездов различается — от 80 до 120 км/ч, во-вторых, максимальная *привлекательность* достигает аж 90 единиц. В-третьих, самый дешевый электропоезд обойдется вам в 800.000, так что без основательной материальной базы не обойтись. Я уж не говорю про электричку ценой в 1.750.000 местных рублей. С другой стороны, *плата за обслуживание* электричек составляет от двух до пяти тысяч, точно так же, как и трамваев (и это при том, что стоимость электричек в несколько раз дороже!). А вот с пассажирами так себе — абсолютно все поезда могут увезти лишь до 180 *пассажиров*.

Подвесная электродорога

Очень забавное устройство. В теории та же электричка, только... *скорость* как у средней электрички — 80 км/ч. *Максимальное количество пассажиров* недалеко ушло от среднего трамвая: 130 единиц. *Привлекательность*, правда, на уровне: 70, 80 и 90 единиц для всех трех видов подвесного транспорта соответственно. *Стоимость*, кстати, соответствует товару: от 700.000 до 1.450.000 местных купюр. И *плата за обслуживание* варьируется от полутора до двух тысяч двухсот.

Монорельс

Самая изящный представитель рельсоподобных. Монорельс располагается где угодно, на любом повороте, на любой территории. Поездов всего два вида, поэтому я просто их распишу здесь, чтобы не распространяться попусту.

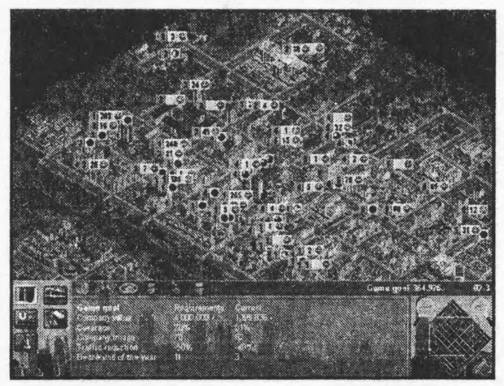
S&B MoP90, *стоимость* — 1.950.000, *цена за обслуживание* — 3.500, *максимально возможное количество пассажиров* — ужасайтесь! — 220, *привлекательность* — 90, *скорость* — 160 км/ч! Транспорт богов, другого слова не подберешь...

И второй поезд: **MD Zebra**, *стоимость* — 2.500.000, *цена за обслуживание* — 3.500, *максимально возможное количество пассажиров* — 250, *привлекательность* — 100 (абсолют!), *скорость* — 160 км/ч.

В общем, все ясно: это — идеальнейший транспорт, возможный в игре. Все «положительные» параметры настроены по максимуму. А тот факт, что обслуживание стоит не дороже среднего трамвая, вообще заслуживает отдельной похвалы.

ПАССАЖИРЫ

Все граждане, проживающие в городе, делятся на три группы: рабочие, домохозяйки и ученики. Если кликнуть на домике, красным цветом высветятся те места, куда им нужно попасть. Обычно таких зданий четыре-пять. Основные здания — это в первую очередь



фабрика, офис либо другое место работы (например, административное здание или бензоколонка), затем идут супермаркеты и места отдыха и, наконец, школа, в которую стремятся попасть ученики, проживающие в данном доме. Как правило, на каждую группу пассажиров приходится по одному зданию. Поначалу они все поголовно используют машины, но позже, если вы все правильно сделаете, большинство из них будет пользоваться вашими услугами.

Существуют определенные требования, которые те или иные пассажиры предъявляют к вашим средствам передвижения. Это даже не требования, это жалобы, представляющие собой реальную проблему. В первую очередь это решение проблемы **there is no alternative** — то есть пассажиры должны иметь возможность добираться от их дома до места назначения, пусть даже с многочисленными пересадками. Вторая проблема — **alternative is not known** — решается с помощью двух путей: а) подождать, пока они не узнают о вашей транспортной компании от друзей; б) запустить *рекламную кампанию*. Другие проблемы возникают реже, но справляться с ними труднее. Например, чтобы решить **waiting time is too long**, придется либо запустить дополнительный автобус/трамвай/электропоезд, либо сократить общий маршрут или даже разбить его на несколько составляющих. От проблемы, более известной как **ride by bus, tram etc would take too long**, сложно избавиться, так как придется перекраивать все трассы. Также частенько пассажиры жалуются на **ticket prices are too high**, так что придется либо пожертвовать этой частью «аудитории», либо снижать цены на билеты. Также может возникнуть проблема **your company far too unpopular** — здесь все решает ваш имидж (**image**). Остальное — по мелочи: например, люди могут пожаловаться на слишком грязные автобусы (**buses are too dirty**) или на недружелюбие водителей (**drivers are too unfriendly**), после чего либо придется повышать зарплату своим подчиненным, либо покупать автобусы с более высокой *привлекательностью*.

Рабочие

Им все время нужно на фабрику, на завод, в офис, в различные административные здания. Они чаще всего жалуются на слишком долгое ожидание маршрута, на дороговизну билетов, невежливость пассажиров и так далее. С другой стороны, они составляют наиболее значительную часть жителей. Как правило, рабочие живут неподалеку от места работы, но в некоторых особенно злобных миссиях они раскиданы по всему городу.

Домохозяйки

Нервные дамы. Так и мечтают потратить денежку в супермаркете. Они не будут взирать на особенные неприятности, связанные с вашей компанией. Если трамвай идет от их дома до супермаркета — считайте, все домохозяйки ваши. Эти женщины — вторая по многочисленности армия жителей. Супермаркеты находятся не очень далеко от места их проживания, да и домохозяйки, посещающие один shopping center, живут обычно рядом, так что с прокладыванием линий проблем возникнуть не должно.

Школьники

Более капризные, чем домохозяйки, но все же не настолько требовательные, чем рабочие, школьники запросто могут обозвать вашу компанию не шибко популярной и продолжать ездить в альма-матер на собственных машинах. Эти ребята наиболее редки в домах городка, да и школ обычно две-три на все поселение, так что здесь с обозначением маршрута разобраться будет несложно.

Развлекающиеся

Это все жители без исключения. Каждому из них нужно посещать центр развлечений — это может быть местный Диснейленд, спортивная арена, музей или библиотека. Соответственно, следите за тем, чтобы в центры развлечений ходил транспорт, связанный с жителями, которые их посещают.

МАРШРУТЫ И ОСТАНОВКИ

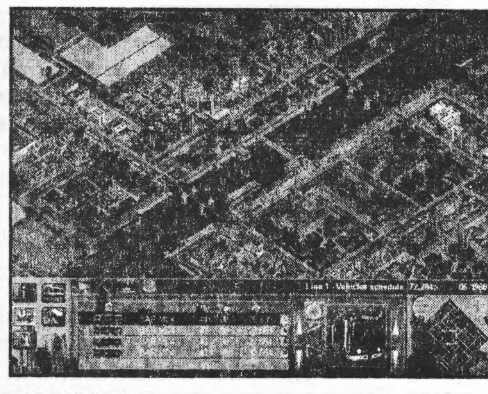
Маршруты — самая главная вещь в игре, от которой голова будет болеть настолько часто, что карманных денег на аспирин может и не хватить. Строить новую линию следует только в двух случаях: когда пассажиров надо довезти либо до финальной точки их пути, либо до пересадки. С первым все понятно, а вот второе делится на два варианта: *прямая* пересадка и *косвенная*. Скажем, маршрут номер один идет вдоль двух супермаркетов и сворачивает налево. А маршрут номер два идет также вдоль двух супермаркетов, но сворачивает вправо. Если возле супермаркетов есть остановка, то на ней будут останавливаться все автобусы, следующие по этим маршрутам. Это прямая пересадка. Косвенная подразумевает две остановки разных маршрутов и возможность для пассажиров, сошедших на одной, пересесть на другую. Для этого остановкам надо быть в некоторой определенной близости друг к другу. Для автобусов/трамваев такой вариант не очень катит, лучше делать прямые пересадки. А вот с электро-, подвесными и монорельсовыми поездами только косвенные пересадки и помогают. Шанс косвенной пересадки (**chance to change along the route**) невелик, если *привлекательность* остановок слишком мала. Маршруты можно изменять. Например: вот вы проложили от одной точки до другой непрерывную линию. А потом внезапно надо ее изменить. Пожалуйста. Кликнув на любой точке маршрута, отведите курсор назад и сотрите непонравившийся отрезок, после чего восстановите нормальное положение дел, завершив линию тем путем, которым вам надо. НО! Все пассажиры, а также трамваи (если вы редактировали трамвайную трассу) пропадут. Так что редактировать, а то и удалять центральные линии равносильно потере двухмесячной прибыли от половины маршрутов.

У маршрутов есть и свои параметры. Здесь все просто: количество транспортных средств, количество остановок, прибыль, популяр-

Transport Tycoon Deluxe

В тексте руководства удивительно часто встречается упоминание о старой игрушке Transport Tycoon Deluxe. К сожалению, не все читатели знакомы с этим великолепным хитом Криса Сойера, и именно поэтому я счел нужным ознакомить вас с TTD. Игра представляет из себя экономический симулятор, в котором игроку предстоит перевозить различные ценные грузы (уголь, лес, бумагу, нефть, золото, письма и даже людей) из одной точки области в другую. Область — это несколько малонаселенных (в основном) городов плюс инфраструктура типа угольных шахт (в которых производят уголь) и теплоэлектростанций (которым нужен уголь). Таким образом, грузы перевозятся ТОЛЬКО из одной точки в другую, но не наоборот. Транспортных средств невероятно много. Грузовики и автобусы, поезда и монорельсы, катера и баркасы, самолеты и аэробусы. Большинство транспортных средств способно перевозить только один тип груза, а к поездам просто добавляются вагоны, перевозящие определенные товары. В Traffic Giant очень многое взято из TTD, так что мне, старому поклоннику творчества Криса Сойера и Transport Tycoon Deluxe в частности, было весьма приятно вспомнить былые ощущения от своевременной расстановки маршрута, остановок, повышения респектабельности.. и, конечно же, полное удовлетворения от зеленой шестизначной цифры, поднимающейся над поездом с восемью вагонами, битком забитыми золотом, добравшимся до вокзала, что возле городского банка...

Кстати, версий игры было несколько — Transport Tycoon и TT Deluxe. Отличались они лишь некоторыми важными опциями и средствами передвижения. Полностью же доступным все было только в **Transport Tycoon Deluxe**.



ность. Практического значения ни один из них не имеет, кроме разве что прибыли — за ней надо следить строго; да еще количество автобусов/троллейбусов — обычно ко второму году не остается линии, на которой бы не работало меньше двух-трех машин, за этим также надо присматривать.

Остановки — непосредственная часть маршрута. Правильно поставить остановку — целое искусство. Нужно учесть кучу параметров: сколько жилых домов она «захватывает», скольким жителям из этих домов нужен этот маршрут, есть ли в «захвате» здания, которые жители посещают, ну и так далее.

На одной остановке могут пересекаться десятки различных маршрутов, для каждого выведена персональная статистика: сколько жителей на данной остановке, сколько времени они уже ждут этого чертового автобуса (запомни, читатель, красная рожица — твой потенциальный враг!) и сколько народу в «захвате». Чем выше количество ожидающих, тем скорее нужно выкинуть на линию еще одну-две машины для разгрузки. Если красные рожицы преследуют вас по всему маршруту, можно его «резетнуть», сбросить. Для этого используйте нехитрый прием редактирования трасс, приведенный чуть выше, в описании маршрутов.

РЕКЛАМНЫЕ КАМПАНИИ

Чтобы жители города узнали о вашей транспортной компании, можно устроить рекламные кампании (вах, каламбур!). Самая простая обойдется вам в 5.000 местных баксов в месяц. Реклама на радио будет поглощать по десять тысяч ежемесячно. Ну а рекламная кампания на местном телевидении будет стоить вам все 20.000. Эти кампании повышают также **image** и даже популярность. Так что все жители, что говорят, мол, **no alternative is known**, отныне так говорить уже не будут.

Но это еще не все. В вашей власти установить БЕСПЛАТНЫЙ проезд для школьников и посещающих центры развлечений. Это может ОЧЕНЬ нехило повысить имидж компании и привлечь большее количество граждан к пользованию вашим транспортом. Только учтите, что порой на этом можно потерять больше денег, чем приобрести. Но если вы считаете себя меценатом в душе — вперед и с песнями, никто вам не возразит...

БЕЗОПАСНОСТЬ НА ДОРОГАХ

Автобусы, трамваи и иже с ними имеют срок годности. По идее, уже весьма истрепавшиеся машины автоматически чинятся, но если слишком забросить слежение за процессом, то может случиться и авария на дороге. А если случится авария на дороге, то можно смело перезагружаться — мало того, что вы потеряете ценный транспорт, так и имидж компании упадет в десять раз. Был 80 — стал 8.

Дабы избежать подобных проблем, следует поставить галочку в опции **Repair automatically, when vehicle is in the depot**. Не забудьте поставить автоматический ремонт при достижении 80 процентов истрепанности автобуса. Также загляните в раздел опций для водителя и поставьте на 100 процентов нижнюю строчку — в этом случае вы будете платить водителям двести буказоидов вместо ста, но и возможность аварии снизится.

Безопасность также зависит от трафика. Он измеряется в процентах, где отрицательное значение равно занимаемому вашим транспортом месту на дороге. В идеале трафик должен быть —100%. Именно тогда все сто процентов рабочих будут пользоваться вашим транспортом для посещения фабрик или офисов, именно тогда же домохозяйки со всего

города рванут в супермаркеты, а все без исключения ученики — в родную школу. Это будет идеально, никаких аварий, ровным счетом никаких неприятностей. Кстати, в миссиях нередки задания, когда нужно снизить трафик до определенного процента.

МИССИИ

Увы, приводить полное прохождение по всем миссиям просто не имеет смысла — столько разнообразных вариантов удачного завершения уровня на трех звездочках имеет место быть, что мой скромный солюшен займет лишнее место в журнале. Могу дать несколько полезных советов по особенно сложным миссиям, но не более того.

В миссии, где вы начинаете с отрицательным балансом и уже отстроенными остановками, следует завести три маршрута. Один будет обслуживать половину северо-восточного блока апартаментов, другой будет охватывать вторую половину (по пути забирая пассажиров с первого маршрута), а третий проложит путь между второй линией и фабриками на юго-востоке. Кстати, там же есть центр развлечений — как только выйдете из минусов, проведите туда дополнительный маршрут.

В миссии, где вы начинаете с 75.000 и несколькими линиями с абсолютно отрицательными показателями, следует НЕМЕДЛЕННО снять с маршрутов все автобусы и построить на те крохи, которые у вас есть, линию между жилыми кварталами на севере и фабриками на юге. Лучше построить несколько линий — для вас здесь главное, чтобы денег на остановки с высокой *привлекательностью* хватило.

Святослав ТОРИК
torick@igromania.ru

Лесник Джо

Компания JoWood — не новичок на рынке компьютерных игрушек. Одним из первых достаточно заметных произведений был экономический симулятор **Industry Giant**. Когда я впервые увидел только скриншоты из нее, я подумал — ВОТ ОНО! Невероятное совмещение Capitalism (хай живе Тревор Чан) и Transport Tycoon Deluxe (Крис Сойер навечно). Увы, когда я увидел полную версию, разочарованию моему не было предела... Все было настолько закручено и сложно, что без пол-литра въехать было практически невозможно. Денег не хватает даже на начальную раскрутку, экономическая отдача просто минимальна... в общем, эта игра получила невысокий балл среди нашей игрожурской братии.

Следующим относительно известным проектом стали **Die Volkers** (позже изданные как Alien Nations, а у нас известные как «Затерянный Мир»). На этот раз за ориентир были взяты Settlers, причем вторая часть, ибо на момент разработки Die Volkers в продаже была только она, если не считать Serf City (Settlers 1). Игра неплохо разошлась и даже приглянулась нашим соотечественникам из студии Snowball. Да что я рассказываю, в самом деле: смотрите июньский номер нашего журнала, там все написано.

И, наконец, **Traffic Giant**, видимо, продолжатель серии Giant'ов (аналог микропрозовских Tycoon'ов). Краткое ревью можно посмотреть в рубрике «R&S: Вердикт», ну а все остальное уже перед вами.

Итак, подводя итоги, можно сказать, что компания JoWood отметилась и хорошими проектами, и не очень. Но создание улучшенных и расширенных клонов уже известных игр — это лишь начало. Полагаю, у ребят все еще впереди... Subway Giant?..

VAMPIRE: THE MASQUERADE – REDEMPTION

Разработчик: **Nihilistic Software**
Издатель: **Activision**
Жанр: **RPG**
Требования: **P2-233, 64Mb (P3-500, 128Mb)**

...Чаши весов Добра и Зла склонялись то в одну, то в другую сторону. На поле брани отборные войска крестоносцев вторые сутки безуспешно пытались одолеть превосходящие орды противника. На стороне врага бились не только люди. Сказать по правде, человеческих созданий почти не было, все войско мятежного государя Вукодлака (*досл. румын.* – Волчья Шерсть) состояло из вампиров, оборотней и прочей нечисти. Только рассвет позволял крестоносцам собраться с силами, подобрать раненых и убитых. Когда солнце показывало свой лик, твари уползали по норам и не показывались до сумерек. Этой ночью выжили немногие, но кто остался среди живущих, запомнил ее навсегда – как никогда сильны были вражеские легионы, словно силу получали они из земли. Если бы не вера в Бога, погибли бы доблестные рыцари, так и не увидев рассвета. О победе молил и молодой крестоносец по имени Кристоф. Он недавно нанялся в армию Господа, с самого детства таил в сердце мечту стать великим воином, достойным защитником добра. В этот раз ему не повезло: стрела, прилетевшая неизвестно откуда, нашла узкую щель между пластинами доспехов и вошла глубоко в живот.

Рано утром Кристоф очнулся и резко вынырнул из кровавой дымки, что заполоняла глаза. Небольшая уютная комната, небогато обставлена. Если судить по количеству религиозных предметов на квадратный метр, то вполне можно утверждать, что находитесь в монашеской келье богатого монастыря. Через минуту в комнату входит молодая девушка и поздравляет вас с возвращением в мир живых. В такую нельзя не влюбиться – слишком красива для монашки и слишком молода, чтобы провести всю жизнь взаперти, служа Богу. Зовут ее Анезка, и только благодаря ее терпению и доброте вы выжили после тяжелого ранения. Монашка сообщает, что старую Прагу со всех сторон осаждает нечисть, по вечерам на улицу нельзя выйти, дети и женщины перепуганы насмерть. С этим надо что-то делать!

Например, для затравки разворошить старое гнездо местных вампирчиков в серебряном руднике. Понятно, что никто и не собирается лезть в эту черную дыру, но вам как крестоносцу и просто хорошему человеку просто необходимо выяснить, что там к чему, наказать всех плохих и освободить невиновных. Несмотря на тяжелое ранение, выбирайтесь из кровати и шагайте к East Gate. Охранники, конечно, подивятся вашей безрассудной храбрости и посоветуют не лезть в осиное гнездо. Но если уж начали, то отступать не к лицу. Тем более что приключение дает воможность хорошо поживиться.

Silver Mines

Рудник разделен на три уровня, на каждом из них вы встретите два, иногда три вида монстров, крутость и количество коих возрастает ежеминутно. На первом уровне берегитесь крысиных нор, маленьких таких дырочек в стенах. Дело в том, что из одной такой щелки запросто вылезает до шести крыс и атакует вас со всех сторон. Лучший способ предотвратить укус — внимательно прислушиваться ко всем подозрительным пискам и сделать Brightness побольше, благо в опциях сия фича доступна. Проверяйте все сундуки на наличие богатства. Как и во многих ролевиках и адвенчурах, крутые доспехи и оружие всегда можно найти в подземелье, т.е. деньги тратить в кузницах совсем не обязательно. На этом же уровне вы найдете меч, который верой и правдой прослужит долгую службу до тех пор, пока не обзаведетесь инквизиторским топором с двумя лезвиями.

На втором уровне вам предстоит отыскать и запустить сложную шлюзовую систему. Повезло: все детали на месте и в превосходном состоянии. Нажимайте на рычаг и подождите до полного сливания воды. Как раз в этот самый момент на вас и нападет минибосс уровня War Ghoul, который серьезно отличается от прошлых врагов, крыс и шлахт, своей силой, вооружением и умом. Победить такого — дело для настоящего героя.

Третий уровень совсем короткий, тут некуда бегать не надо. Войдите в большой зал и спуститесь вниз к опочивальне большого Вампира, местного князька. Внимательно, не поворачивая налево, все время идите прямо, иначе придется заново преодолевать два уровня шахты. Итак, удостоившись аудиенции у Вампира Ахзры, быстро покончите с делами, обезглавив монстра, и начинайте собираться домой. Советую использовать все бутылочки со святой водой, найденные в шахте, ибо это самое идеально средство от вампиров. Неплохо работает и обычный меч. Победив эту слабенькую тварь, заходите в тот самый поворот, о котором я предупреждал вас раньше, и окажетесь у самого выхода со странным медальоном в руках. Возвращайтесь домой к Анезке и получайте все заслуженные почести.

Заодно можно продать добытое местному кузнецу. Деньги вложить полезнее всего будет в жидкости (о них попозже). А сейчас навестите аббата Гизу в церкви св. Томаса. Неприятного вида старичок даст кое-какие указания о правилах и этике боя (да что он в этом понимает!), предупредит насчет Анезки, точнее, о невозможности любви к ней, и даст в награду священный крестик. Вероятно, с кусочком какой-нибудь святой мумии внутри. Тогда в моде были такие штучки: медальоны с ногтем св. Патрика, мечи с пальцем и волосом Магдалины и т.д. После аббата зайдите, не обращая внимания на угрозы, к любимой Анезке, но и здесь вас застанет злобный Гиза, в наказание отправив патрулировать ночной город.

Бегайте по улицам, покуда не отыщете трех зомби, покушающихся на мирных граждан. Разобравшись с нарушителями, еще раз посетите Анезку и примите участие в ее спасении. Правду говорят, что в Праге даже монаху в келье нельзя уснуть спокойно. А в это время... Глава вампирского клана Бруджа Катерина и ее помощник Козмо составили хитроумный план по захвату всей Европы. Первым делом надо ликвидировать конкурирующие кланы и уничтожить всех явных и тайных противников, а после все пойдет как по маслу. В качестве воина было решено выбрать молодого крестоносца, не так давно с легкостью уничтожившего древнего вампира. Загвоздка одна — как заставить воина Христа служить дьяволу? Ответ очевиден — превратить его самого в вампира, а там он уже не отвертится. Недолго думая, Катерина очаровывает вас, бредущего по улице, и кусает за шею. Все, о хорошей жизни можно забыть навсегда: с этого момента вы начинаете служить своей госпоже и роду Каина. Как бы вы ни сопротивлялись, без крови никуда далеко не уйдете; можно, конечно, избежать высасывания крови из жителей и воспользоваться свежей кровью из лавочки ведьмы. Не так удобно, но зато не потеряете человеческий вид.

(Следует отметить, что клан, которому вы вынуждены служить, по ролевой системе Vampire отличается интеллектуальностью. Представители Bruja, например, слабы в области очаровывания животных или владения особо крутой магией. Зато они обладают огромным собранием знаний и мудростей Вампиров, ведущих свой род от Каина — первовампира. Катерина — лидер клана Bruja — искренне ненавидит тех, кто встает у нее на пути, и предпочитает особо хитрые пути решения проблемы.

В принципе, каждый клан считает себя единственным и неповторимым потомком Каина. Но иногда им все же приходится считаться с другими и объединяться против особенно выступающих родов. — *прим. ред.*)

Но вернемся к игре. Первое задание на службе «интеллигентов» от клыкастых — поиск утерянного фрагмента книги.

Monastery

Подкрепив силы в лавке ведьмы на Золотой аллее, затоварьтесь кровью для себя и напарника, потом бегите по направлению к монастырю клана Копадошиена. На первом этаже живут обычные монахи, они нападать на вас не собираются, так что спокойно идите мимо и ищите настоящих упырей. А таких что на первом, что на втором уровне предостаточно: и в песке прячутся, и за колоннами. По одному с ними справиться ничего не стоит, но они предпочитают нападать сразу со всех сторон целой толпой. Так что следите за здоровьем напарника. Не забывайте про сундуки, развалы драгоценных камней и кожаную броню. На третьем уровне вы снова встретитесь с крысами и очередной порцией кровопийц. Внимательно смотрите на картины в больших залах: у одной в руке ключ от учебной комнаты волшебника Маркуса. Отыскав оный предмет, подберите заодно журнал мага и череп. После вскройте дверь учебки и разберитесь со старым вампиром. После его смерти вы обретете фрагмент книги и добрый взгляд Катерины.

Вернувшись домой в Прагу, навестите еще раз Анезку, а потом встретьтесь с другой женщиной по имени Либусса, она-то и отправит вас в университет на повышение квалификации. Новое задание босса не такое простое, как предыдущее: предстоит уничтожить колдовское существо по имени Голем. Гуманоидного типа создание из глины с кусочком из Торы в зубах. Если хотите узнать больше — читайте еврейские сказания и легенды. Объект охоты прячется в Еврейском квартале, что расположен к северу от Центра.

Golem

Отыскав сына раввина, создавшего Голема, Менделя, спросите о способе уничтожения монстра. Выяснив подробности, направляйтесь по кровавым следам в сторону главной площади, там вас уже ждут. Атакуйте Голема всеми силами, не применяя магию, и все сложится очень хорошо. Сняв с трупа страничку Торы, вернитесь к Менделю. Тот решит отправить ее в монастырь как символ примирения, так что бегом к старым врагам.

Когда закончится курьерская работа, вернитесь домой в университет и немного отдохните в гробу. Кошмары будут преследовать вас и во сне. Проснувшись, вы узнаете пренеприятнейшую весть: несколько человек, включая Анезку, были похищены сегодня ночью и увезены в неизвестном направлении. Единственный человек, способный разобраться в происходящем, — принц, всевластный государь Праги. Но он, хитрая душа, откажется просто так что-то делать и потребует выполнить для него несложное задание из разряда «принеси мне что-нибудь из какой-нибудь глубокой и темной з...». В данном случае — это рука давно умершего святого. Зачем она ему нужна — не разглашается, но упор делается на ее сверхважности. Что ж, ничего не сделать, придется бежать за ней в подземелье, вход в которое расположен на кладбище. Помните, где убивали Голема? Вот нам туда. Открыв большую створку, вы попадете в тихое царство нечисти. Дойдете до конца узкой улочки и встретите местного мутанта Йозефа. Он меркантилен до жути и за пропуск в систему подземелий попросит глоток крови самой госпожи Катерины. Так что сначала сбегайте в университет, а только потом проходите в канализацию.

Relic Item - Holy Hand

Общий совет: не приближайтесь на расстояние вытянутой руки к вампирам в красных одеждах — зажарят заживо и побалуются после подогретой кровушкой. На втором уровне встретите плохого человека по имени Офелиос и хороший предмет под названием «топор». Им и отобьетесь от упырей. На третьем уровне вы попадете в немудреный лабиринт из телепортаторов. Прохождение дано по цвету двери: красный, желтый, синий,

синий, желтый. Не забудьте прочитать легенду о Каине — вашем прапраробителе. В финале вас ждет усопший, но не успокоившийся король Вацлав Первый, который охраняет руку. Убив его, вы станете владельцем артефакта и некоторой наличности в брильянтах.

Возвращайтесь в резиденцию принца и предъявляйте добытую редкость. Теперь-то царственная персона не отвертится и расскажет, куда увезли похищенных людей. Разговор будет долгим, поэтому сразу расскажу, что делать. Анезка и другие жители были выкрадены вампирами из клана Тремеров и доставлены в секретное место. Если прямо сейчас не отравиться на их поиски, след можно потерять навсегда. Единственный человек, способный дать координаты похитителей, — шпион, скрывающийся в убежище, замаскированном под аптеку на Золотой аллее.

Tremier spy

Входите в магазин и сразу заглядывайте за занавеску в задней комнате. Вот где штаб-квартира у врага спрятана, под самым носом у стражников и принца! Совет касательно кругов на полу: обычно из них «рождаются» Кровавые камни — заменители больших бутылочек, но встречаются и сюрпризы в виде «лягушек» и элементалов. Так что осторожнее. На втором уровне освободите всех заключенных и почитайте внимательно манифест. Кстати, подберите синий палец — он понадобится. Во время зачистки помещений на третьем этаже вы встретите нового друга — прикованного к стене Эрика, странноватого вида кроманьонца со спутанной длинной шерстью. Он присоединится к вашей партии и будет достойной опорой в любой схватке. Босс Ардан спрятался на четвертом уровне. Перед тем как умереть, он сообщит, что Анезка и другие под стражей были тайно перевезены в Вену. Бегом к Катерине с этими сведениями. Тебе предстоит тяжелая словесная дуэль, по ходу которой вы должны отстоять свои права на отдельную от клана жизнь. В данном случае придется уговорить Катерину отпустить вас в Вену.

Vienna

Убежище в заснеженном городе находится у самого входа и называется **Church Heaven**. Вам остается только повернуть рычажок на стене. Теперь, когда с гробами и сундуками разобрались, отправляемся на поиски Анезки. Для начала в Среднем городе посетим забегаловку, где надо поговорить с барменом. Он-то и покажет на предполагаемого похитителя по имени Орси, знаменитого торговца рабами. Идем к нему в усадьбу. Там вы встретите трех прелестных девушек-вампиров, но поговорить с ними сейчас не удастся, потому что вас перехватит хозяин вечеринки. Конечно, он рад будет помочь, но не бескорыстно, а за небольшое одолжение. Например, убить одного вампирского священника, возраст которого не поддается исчислению. Зовут его **Luther Black** (прямая аналогия с Мартином Лютером...), а прописан он по адресу: подземелье под часами, уровень третий, серебряный крест. Теперь обо всем по порядку. Сначала вам придется отыскать вход в лабиринт, что спрятан под часовой башней во внутреннем городе. Вход в **Inner House** через большое окно на втором этаже. Через него вы свободно переберетесь на крышу, а оттуда и до часов недалеко. Все пока идет замечательно, но... Как всегда, это «но»! Часы пробьют шесть утра, и розовой дымкой засветится горизонт — рассвет. Известно, что нет для вампира вещи хуже осинового кола и солнца. В данном случае вас настигнет вторая напасть. Могу почти со стопроцентной уверенностью заверить, что все ваши друганы перемрут, как мухи, при пересечении первого же перекрестка. Не беда, их потом оживить заклинанием ничего не стоит, а сейчас пусть полежат в коме и не путаются под ногами. Даю разгадку на паззл с тремя рычагами: левый вверх, средний вниз, правый наверх. Вот мы и в подземелье.

На втором уровне все уже основательно подготовились к вашему приходу и поэтому оказывают достойное сопротивление, давя как количеством, так и умением. Загадка с кнопками-зеркалами: слева направо — 1234, пауза, 5. Здесь все, переходим к третьему этажу, где прячется Лютер. Охраняют его серьезные товарищи под названием Темные охотники — призраки с длинной полоской жизни и такими же когтями. Последний со-

вет: уничтожить Лютера все-таки придется, для чего заползайте на второй этаж и с разницей в 5 секунд нажимайте на две кнопки. Возвращаемся к выходу, а там господин Орси с охраной из Тевтонских рыцарей уже подготовил крепкие кандалы. Да-да, вы — раб, обвиняетесь в убийстве священника (не самая хорошая награда за работу). В ожидании казни вы проведете время в самом сердце замка тевтонцев под жестким надзором. Только благодаря магии двери распахнутся и позволят выйти из крепости. Естественно, вам окажут сопротивление, но жажда свободы сильнее всяких топоров и булав. Лучшим средством против рыцарей оказался тот самый топор, о котором я говорил вначале. В самом конце подземелья, уже у поверхности, в рабочей комнате Лорда-мага вы найдете магический амулет, который нужно отнести на распознание к Орвусу, что служит клану Гермеса. Он проживает в магазинчике магических товаров.

После долгой беседы от вас потребуют дневник мага для совершения ритуала изгнания нечисти, его вы найдете в небольшом замке в южной части города. Только с его помощью будет шанс свергнуть Гадость и стереть ее с лица земли.

Small Castle

Замок разделен на три части: библиотека, лаборатория и лежбище горгулий. Существенное различие между ними одно — количество монстров и их состав. Советую начинать с библиотеки, так легче будет пройти все остальное. Идем направо и принимаемся за методичное и неспешное потрошение внутренностей библиотечных залов. Самый страшный враг здесь — Лорд Вампиров. Обладая большим набором заклинаний и хорошей кровью, он представляет собой реальную опасность. Ужаснее него только три Лорда со всех сторон. В конце вы найдете треугольную пластинку белого цвета — это часть ключа в верхнюю комнату. Входите в телепортатор и, очутившись у входа, приложите найденный артефакт к рисунку на полу. Дело осталось за малым — найти еще две части. Что лаборатория, что библиотека — все едино, останавливаться на деталях не буду. Перейду к лежбищу. Магов тут нет, врагами будут огромные каменные полуястребы, полульвы с огромными кожистыми крыльями. Близко к ним подходить не рекомендуется, лучше всего применять заклинания, валяющиеся по углам в избытке. В конце случится большая гадость — босс уровня Этриус превратит твоего лучшего друга Эрика в горгулью, так что перед финальным боем придется замочить товарища по партии. Возвращаемся в город.

Castle Vysengrad

В итоге опять вы будете посланы, уже в самое пекло. И место это — родовой замок Вампирской знати, что высится неприступной твердыней на горе у города (Вызенград — Изенгард, есть в этом что-то Толкиенистическое — *прим. ред.*). Задача до идиотства проста — убить всех, кто бы ни встретился вам на пути. Перед тем как отправиться туда, запаситесь под завязку стрелами и арбалетом и постарайтесь не тратить их до третьего уровня, где встретитесь с самым большим монстром Возхдом. Он настолько огромен, что не влезает в узкий коридор и способен передвигаться только по небольшому залу. Воспользуйтесь этим и превратите его в гигантскую подушечку для иголок (забегая вперед, скажу, что на последнем уровне их три штуки). После его страшной кончины переползайте на четвертый уровень и встречайтесь со своей любимой. Конец немного трагичен, но... конец ли это?

1999, London

Прошло слишком много лет, чтобы времена кардинально изменились. Мечи висят только в музеях, а люди пользуются устройствами типа «кусок железа, выплевывающий девять миллиметров обжигающего свинца». Казалось бы, здесь не место и средневековому монстру-вампиру, дряхлой тени из прошлого. Но вампир, как и любое другое создание, хочет жить как можно дольше. Благо нашлись добрые люди, выкопавшие тело из-под развалин древнего замка. Впереди слишком много знаний, слишком много крови и прочей неопознанной гадости.

Для начала выберитесь из лабиринтов современного здания. Тут много набросано добра для успешного продвижения вперед. Как это ни странно, холодное оружие, тот же самый топор или меч, намного в бою полезнее и убийственнее, нежели дробовик или какой-нибудь мини-ган. Учтите это при прохождении. Когда вы найдете своего «спасителя», доктора Лео, воздайте ему по заслугам и начинайте искать груз, доставленный из Праги грузовым пароходом. Для начала посетите местный вампирский клуб и наймите себе в компаньоны панка по имени Пинк, т.е. Розовый. Хороший боец, но до крайности необразован и глуп. Даже как-то подозрительно. Вместе с ним вы должны очистить местный бордель от поселившихся там вампиров клана Сетит.

Setite Lair

В борделе, оформленном в древнеегипетском стиле, поговорите с девушкой в красном. Она тоже не откажется присоединиться к двум сильным парням. Итак, спускаемся в складское помещение и открываем секретный вход при помощи маленькой кнопочки у пола. Ищите ее напротив больших картин. Такое ощущение, что вот-вот из-за угла выскочит владелец Звездных Врат господин Ра и покажет вам кузькину мать. Слава Богу, такого не произойдет, но будут иметь место вещи и похуже, например, орда обезумевших египтян в платьицах. Основное заклинание, применяемое ими, — **Awe**. После него ни атаковать, ни кусать вы не сможете, ведь все тут нам друзья до гроба. Народу сбежалось на вас и группу товарищей ужасно много, столько на «Крыльях» не было. А ведь всех еще перебить надо, это сколько же времени займет?! Часа четыре, не меньше. В общем, на четвертом уровне вы отыщете хозяйку борделя (или храма), сильно смахивающую на Клеопатру и Нефертити одновременно. Вооруженная посохом из чистого золота, она не похожа на сильного воина. Так и есть, ее сила в магии, кстати, основанной на все том же **Awe-Blind Eye**. Несладко вам придется, это точно. Лучшее средство против нее — холодное оружие или огнемет (если на него денег хватит). Пусть один отвлекает, а остальная партия лишает поинтов сзади. Оказывается, убить ее — вовсе не означает умертвить. Вы просто лишите ее телесной оболочки, легко восстанавливаемой. Как и у нашего Кощея, смертушка ее спрятана за семью замками, а именно — в лондонском Тауэре.

London Tower

Что ж, покидаем разоренное гнездо и направляемся на отдых в **Bridge Heaven**, не забудьте посетить и вагончик местного бомжа — торговца оружием, он легко предоставит скидки для столь знаменитого воина, как вы. Перед отправкой в Тауэр забегите в **Black Moon** и запаситесь антидотами, потому что главными и самыми многочисленными врагами будут ядовитые паучки разных размеров: от только что появившихся на свет до матерых маток-переростков. На четвертом, последнем уровне замка (прохождение по уровням никакого труда не составит, одна потеря времени) вы отыщете спрятанное в кувшине сердце Лукреции. Настал сладостный миг отмщения, бегом в бордель. Выставленный у двери стражник пригласит вас всех войти. Какой-то подвох? Да нет, вроде обошлось. Шаг вперед — и вы в мгновение ока перенесетесь в центральный зал. Стоит вам прислушаться к сладострастным речам девушки и под гипнозом отдать сердце, как прелестное создание обернется гигантской Коброй. Придется отбиваться, иначе не получится. В конце концов змейка совьется колечками, а вы уничтожите сердце (съесть или просто порвать — это вам на выбор). Очередной кусочек всемирного зла опущен в recycle bin Вечности, можно продолжать путешествие по морям крови и горам трупов. Бегом к указанному месторасположению транспортника с рабами, то есть к причалу.

New York

Незаметно спрятавшись в трюме, вы пересечете Атлантику и окажетесь в Америке. Город Большого Яблока, он же Нью-Йорк. Новые приключения ждут вас впереди. Не надоело еще? Если нет, то я продолжу: первый человек из американской нации на твоем пути будет фэбээровцем. Точнее, сразу два, и оба — мертвы. Подобрав их **Id cards**, вы

легко замените фотографию (никуда бегать не надо) и отправитесь на поиски кода для Главного компьютера. Это надо сделать, чтобы проникнуть на фабрику Орси, того самого, из Вены... Первым делом спасите от неминуемой смерти зеленого вампира-носферату. А у того, совершенно случайно, будет знакомый хакер. Судьба — она штука интересная. Жилище Девнула расположено прямо у такси, на первом повороте, и в квартиру можно проникнуть по приставной лестнице. Кстати, здесь вы можете и поспать в гробу бесплатно. Сумасшедший товарищ передаст вам непонятный прибор для подбора кода и заставит ползти с этим агрегатом в канализацию. Вход туда свободный, через любой люк на улице. Основной совет: не пропускайте ни одного пульта управления, потому что на некоторых вам придется поворачивать различные ручки и вентили. На четвертом уровне вы столкнетесь с очень сильным противником — аллигатором-альбиносом. Несмотря на хвастливое замечание Пинка насчет ботинок, не все так просто. Никогда не позволяйте аллигаторам атаковать вас с двух сторон — это обозначает мгновенную смерть в крепких челюстях. Если удалось справиться с мерзкими подземными тварями, переходите на следующий уровень и примите участие в диспуте с Under Prince'ом. На редкость гадкая и непонятная личность.

Сразу за его трупом вы увидите небольшую коробочку на стене и лестницу наверх. Приложите хакерскую штуковину к пульту и выползайте на свет божий. Вернувшись к Девнулу, вы получите все интересующие вас сведения. Применения им можно найти в складском помещении, принадлежащем гангстеру Джованни. Его самого вы найдете на последнем уровне в шикарно обставленном кабинете, но туда еще надо доползти, что совсем не просто. Дорогу будут постоянно преграждать сильные вампирские рати из отряда Джованни. Страшны в гневе твари Ада, вооруженные по последнему слову техники. Настало время для сюрприза: Пинк — совсем не Пинк, а вражеский агент, и сообщит вам это не кто иной, как старинный друг Вилхем из Праги. Поменяв одного солдата на другого, подберите на столе мафиози журнал регистрации и найдите груз из Праги. Кровавый след ведет в гостиницу.

Orsi

Когда зайдете в холл отеля, переговорите с метрдотелем и выясните у него некоторые подробности пребывания здесь господина Орси. Оказывается, он жил в пентхаусе, который сейчас предлагается снять вам. Под предлогом осмотра помещения проникни на последний этаж на лифте. Там вы найдете в одной из комнат палитру художника, что определенно наводит на мысль посетить складское помещение отеля... почему наводит, не помню. Там денно и нощно рисует кровавые пейзажи художница Алессандра, начальница твоей спутницы. Она-то и расскажет о вечеринке Орси, куда вы обязательно должны попасть. Как раз в это самое время за картиной придет целая группа крутых товарищей. Она ринется в атаку и мгновенно умрет от вашей руки (так по сюжету задумано). Забирайте картину в качестве пропуска и посетите пати на мясокомбинате имени Орси.

Чтобы найти хозяина вечеринки, вам предстоит пройти три этажа хорошо охраняемого здания, перебить неслыханное количества народа и отправить на тот свет больше вампиров, чем было выпущено книжек про них. Отдыху, по крайней мере, точно не будет, только успевайте размахивать топором, перезаряжать дробовик и попивать свежую кровушку. На четвертом уровне состоится серьезный разговор с самим Орси, но тот тайну страшную не выдаст и начнет кидаться на всех без разбору. Усыпите его и спускайтесь на первый этаж, там стоят и ждут вас три старые наложницы Орси, красавицы с вечеринки. Применив грубую силу, выпытайте у них месторасположение церкви, где с минуты на минуту оживет Вукодлак — вселенское зло и чернота души сатаны. Как специально, место это в двух шагах от фабрики, в старой церкви Плоти, что лежит в руинах за решеткой.

Final

Сразу, без подготовки, сами понимаете, туда лезть не стоит. Для начала посетите фургончик с оружейником и «аптеку». В обязательный набор входят такие предметы: огнестрельное оружие крупного калибра с большим количеством боеприпасов, аптечки (про-

бирки с кровью) всех видов, парочка бензопил, топор двуручный и парочка свитков с заклинанием пробуждения. Пулеметы и дробовики пригодятся в борьбе против двух Возхдов, что перегораживают входы и выходы. Бензопилы — для босса Вукодлака.

Если дойдете до второго уровня полуживым, считайте, что вам крупно повезло. От такого количества War Ghoul'ов и вампиров просто тошнит, а когда еще со всех сторон нападают разные твари поменьше, то спасу вообще нет. Но на то это и финал, чтобы крутостью своей поразить и припечатать героя к стенке. Итак, владыка Вукодлак прячется на втором уровне в большом каменном гробу. Естественно, как и любой покоритель Вселенной, вас он в расчет не примет и просто посмеется. Посмотрим, кто будет смеяться последним. Используйте большую часть огнестрельного оружия, парочку заклинаний, но не исчерпывайте пул до конца. Отдайте предпочтение пилорежущим инструментам. В конце концов Вукодлак дрогнет, а момент этот томительно долог, и свергнет вас в пропасть на другой уровень. Бегом назад. По пути запаситесь кровью и боеприпасами.

Когда попадете в комнату памяти, переговорите со всеми головами Анезки, выслушайте, как им было плохо без вас, и двери откроются. А вот и старая знакомая, наложница Вукодлака Либусса. На этот раз она почему-то предложит помощь и предложит следовать за ней. Соглашайтесь, ничего плохого не произойдет, просто окажетесь через секунду в складском помещении. Набирайте добра под завязку и возвращайтесь в тронный зал. На этот раз Вукодлак примет обличие большой горгульи и атаковать будет челюстями и когтистыми лапками. Я заметил удивительную вещь: босс почему-то предпочитает гоняться только за вами, полностью игнорируя спутников. Воспользуйтесь этим хотя бы на первых порах, вооружите самых сильных бензопилами и огнеметами, а сами приготовьтесь отвлекать образину. У меня сработало... И последний совет: не подходите к Вукодлаку близко.

Удачи вам в борьбе со вселенским злом его же оружием.

РАЗВИТИЕ МАГИИ

Развитие магических способностей напрямую зависти от крутости ума, т.е. характеристик **Intelligence**. Некоторые заклинания имеют ограничения не только по крови, но и по уровню знания. Допустим, Огненный дождь может пролиться на землю только по воле мага с «размером мозга в сто сантиметров кубических». Вторая зависимость перечеркивает все правила ролевых игр и позволяет открывать серьезное заклинание только после вызубривания более легкого. На редкость, скажу я вам, неудобно, особенно от того, что порой лишних две тысячи поинтов просто неоткуда взять, а копить никак не получается. Новые заклинания и дисциплины вы можете получить в свое распоряжение, разыскивая по уровням маленькие зеленые книжечки. Если говорить о важности (очередности) заклинаний, то на первый план я бы выдвинул Кормление, Оздоровление и Воровство Крови, за ними последовали бы атакующие огненные заклятия. И, наконец, на третье место — **Charm** и невидимость. Все остальное — красивые безделушки.

МУЛЬТИПЛЕЕР

Не обошлось в «Вампире» и без мультиплеера, так что если надоело бегать в одиночку с туповатыми компьютерными напарниками, то заходите в Интернет и готовьтесь к новому Приключению с большой буквы. Желающие составить вам компанию всегда найдутся. Всего существует два сценария путешествия вмногегером: Leaves to Three и To Curse the Darkness, каждый из них предложит вам оригинальную историю, разворачивающуюся на уровнях однопользовательской игры. О каждом — подробнее.

Leaves of Three перенесет вас в Нью-Йорк 1996 года, в небольшой квартал Манхэттена. В партии примут участие от трех до пяти начинающих игроков и Мастер (Story Teller). Врагами же станут все приверженцы культа Саббат, оккупировавшего почти всю Северную Америку. По временным рамкам сюжет втискивается между моментом твоего оживления и отправкой корабля (см. Single Player).

Другая Хроника под названием **Curse to Darkness** охватывает более глобальный период времени и воплощает в себе борьбу хороших вампиров против плохих Носферату.

По ходу дела вам придется пробегать по лабиринтам Средневековья в поисках артефактной безделушки. В общем, наслаждайтесь жизнью и чистым воздухом европейского городка Темисвар в 1100-м году. О партии: в нее может входить любое количество человек с разным уровнем крутости, как всегда, желателен Story Teller.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Common

Feed — Лучший способ для пополнения запасов крови — кормежка.
Blood Healing — Оздоровление.
Blood Strength — Повышения значения характеристик силы.
Blood Dexterity — Повышения значения характеристик выносливости.
Blood Stamina — Повышения значения характеристик стамины.
Awaken — Вывод персонажа из комы (оживление).
Walk the Abyss — Магический портал в лежбище.

Animalism

Feral Whispers — Уничтожение животных.
Beckoning — Вызов животного.
Quell the Beast — Понижение уровня Frenzi.
Subsume the Spirit — Контроль над животным.
Draw out the Beast — Кастуете резкое повышение Frenzi у врага.

Auspex

Heightened Senses — Временное улучшение вампирских качеств.
Aura Perception — Можете засечь врага по ауре.
Spirit's Touch — Определение характеристик неизвестного предмета.
Psychic Projection — Исследование территорий в астральной форме.

Celerity

Celerity — Временное повышение скорости движения и атаки.

Obfuscate

Cloak of Shadows — Невидимость одного персонажа.
Mask of a Thousands Faces — Не виден атакующему.
Cloak the Gathering — Невидимость группы.

Dominate

Command — Временный контроль над противником.
Mesmerize — Можете подозвать любого противника к себе.
The Forgetful Mind — Вселение во врага чувства растерянности.
Possession — Полный контроль над противником.

Fortitude

Fortitude — Добавляет очки к защите.

Potence

Potence — Добавляет очки к атаке.

Protein

Eyes of the Beast — Улучшение зрительных характеристик.
Feral Claws — Руки превращаются в лапы зверя с длинными когтями.
Earth Meld — Закапывание в землю для отдыха.

Shape of the Beast — Превращение в зверя.
Mist Form — Превращение в зеленое облако.

Presence

Awe — Обращение врага в друга (временно).
Dread Gaze — Нагнетание страха.
Entrancement — Контроль над врагом.
Majesty — Все в зоне видимости останавливаются и ничего не делают.

Mortis

Shambling Hordes — Вызов на помощь убитого врага.
Vigor Mortis — Контроль над усопшим.
Summon Soul — Вызов духа на помощь.
Plague Wind — Умертвление врага ядовитым облаком.
Black Death — При касании вас противник мгновенно умирает.

Lure of Flames

Torch — Факел — лучшее средство для освещения подземелий.
Fireball — Огненный шар.
Flame Ring — Горящее кольцо вокруг персонажа.
Immolate — «Самонаводящийся» Fireball.
Fire Storm — Огненный дождь.

Serpentis

Eye of the Serpent — Вызывает туман на противника.
Tongue of the Asp — Воровство крови на расстоянии.
Skin of the Adder — Броня из чешуи змей.
Hatch the Viper — Вызов кобры на помощь.

«ВАМПИР» НА БУМАГЕ

Компания **White Wolf** широко известна на Западе своими шедеврами в приключенческих играх на бумаге: **Werewolf**, Hunter, Mage, Wraith и собственно **Vampire**. По многим из них уже сделаны как компьютерные, так и приставочные игры, шагающие по Америке и Европе широкими шагами. Может, когда-нибудь и до нас доберутся. Кстати, сейчас в недрах Activision рождается новый приключенческий экшен по мотивам произведения «Белого Волка» — **Werewolf**. Компьютерный вариант серьезно отличается от своего бумажного прототипа как усложненными вычислениями экспириенса, характеристик атаки и защиты, так и наличием новых заклинаний и персонажей. К сожалению, мало чего интересного могу рассказать о «Вампире» бумажно-карандашном, ибо сам не имел чести играть, но всю интересующую информацию вы можете обнаружить на указанном мною сайте (см. врезку «Интернет»). Благо там всякого понаписано на несколько недель чтения и осмысления.

ИНТЕРНЕТ

www.white-wolf.com — компания-разработчик игры, на ее сайте вы можете найти всю интересующую вас информацию о настольном прародителе Vampire.

www.activision.com — почти все о компьютерной версии. Вам придется только выбрать из списка «Вампира» и получить нужную информацию.

www.won.net — место для игры в мультиплеерного «Вампира».

www.nihilistic.com — сайт разработчика компьютерной версии.

Алан БЕРНОВСКИЙ

WARLORDS: BATTLECRY

Разработчик: **SSG**
Издатель: **Red Orb Entertainment**
Жанр: **RTS**
Требования: **P233, 64Mb (PII-350, 64Mb, 3D уск.)**

В последнее время широкое распространение получила тенденция выпускать разнородные игры в рамках единой игровой вселенной. Дабы не ходить далеко за примерами, вспомним серию Might and Magic, позже породившую Heroes of Might and Magic, затем – Crusaders of Might and Magic и, как отдельный довесок для особо страждущих, фэнтезийно-карточный Acromage. Ролевка, походовая стратегия, трехмерный экшен и карты. А чем компания SSG хуже? Зачем им держаться в стороне? Авторы гениальных Warlords и не стали. После неуспеха (скажем так) третьей части сериала они решили копнуть в новом направлении. И, не называя игру четвертой частью, которая еще выйдет в неопределенном грядущем, выпустили RTS во вселенной Warlords. Чем несказанно всех удивили.

Получившаяся неожиданность оказалась, как ни странно, вполне играбельной. Warlords: Battlecry держится на одном уровне с грандами жанра, выдвигает ряд оригинальных выдумок и, конечно же, следует в русле традиций сериала. Далее вы сможете ознакомиться с ключевыми элементами игровой структуры, что поможет вам разобраться в геймплее обратившихся в реальновременную веру Warlords. И, конечно же, прочесть полное прохождение игры.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Главным отличием Battlecry от собратьев по жанру является, пожалуй, то, что воплощение вашей личности, то бишь Герой, так же, как и прочие юниты, накапливает опыт, улучшает свои характеристики и переходит из миссии в миссию. Кроме того, герой может носить некоторое количество вещей, которые меняют его характеристики. Эти предметы надеваются на так называемую «куклу», то есть его схематическое изображение. Однако на развитии героя мы остановимся чуть позже, а о всевозможных солдатах поговорим сейчас.

В игре участвуют девять рас, все с оригинальными юнитами, рассказывать о которых подробно нет никакой возможности. Тем не менее, вся жизненно важная информация о расах, попадающих под ваше руководство в одиночной игре, изложена в таблицах. Общие же для всех принципы таковы. Существует восемь типов юнитов и одно защитное строение.

Строитель (**builder**) – обладает возможностью строить здания.

Пехота (**infantry**) – обычный солдат, пушечное мясо.

Конники (**cavalry**) – солдат на лошади, сильнее и быстрее пехотинца.

Генерал (**general**) – способен захватывать здания.

Маг (**spellcaster**) – обладает двумя-тремя заклинаниями.

Летающий юнит (**flier**) – летает, в чем и заключается его преимущество.

Корабль (**ship**) – соответственно, плавает.

Осадное орудие (**siege weapon**) – это катапульты, тараны и прочее.

Башни — основной инструмент обороны в игре. Они стреляют, лучше или хуже — зависит от расы. Но все их показатели можно значительно улучшить, если загнать внутрь пехотинцев, числом до четырех. Лучник прибавляет 5 пунктов к урону и 1 к дальности, а солдат — 1 к скорости и 2 к ведению боя.

ЮНИТЫ И АПГРЕЙДЫ

В арсенале каждой расы может присутствовать несколько (либо отсутствовать вообще) определенных классов (см. таблицы), исходя из этого баланса вы и должны выбирать тактику.

В ходе игры все юниты получают опыт за убийство противника и повышают свои показатели. Когда миссия окончена, лучших вы можете перенести в следующую.

Строения тоже у всех разные. Хотя принципы схожи. Существует главное строение (замок, зиггурат, мистическая башня и др.), которое можно апгрейдить до пятого уровня. В зависимости от него в распоряжение строителей поступают новые постройки, а в уже существующих становятся доступными свои апгрейды. Например, строительство библиотеки у людей требует наличия замка четвертого уровня.

Немаловажную роль играют всевозможные апгрейды. Например, в кузнице гномы могут улучшить свою броню и навыки боя. А построив таверну, каждый юнит этой расы получает возможность за 20 монет выпить пива и, на радостях, временно улучшить свою скорость и урон.

Отдельного упоминания заслуживают «квесторздатчики». Для тех, кто играл в «Warlords» раньше, это не новость, для остальных же расскажу немного подробнее. Время от времени вам на карте будут попадаться храмы, мавзолеи, пирамиды и тому подобное. В них можно зайти и получить задание.

Например, уничтожить сколько-то солдат противника или несколько его зданий. Или отгадать загадку. Или попросту принести в жертву определенное количество золота или другого ресурса. За это вы можете получить либо какую-нибудь вещь, либо пополнение для своей армии.

О РЕСУРСАХ

В игре четыре вида ресурсов: золото (gold), метал (metal), камень (stone), кристалл (crystal). В зависимости от расы, которой вы управляете, жизненно важным является один из них. Например, люди больше всего тратят на строительство и производство войск золота. Орки — камня. И так далее.

Качество шахты, то есть объем имеющихся там ресурсов, легко определить на глаз. Если у шахты кристаллов нарисован один кристалл, то за обладание этим месторождением не стоит вести кровопролитные войны. А вот если три — тогда другое дело. Класс золотых месторождений определяется количеством вагонеток и т.д.

Чтобы получать от шахты ресурсы, надо лишь «конвертировать» ее своим героем или любым способным на это юнитом. Однако если правым щелчком мыши загнать туда, например, пару-тройку крестьян, то производительность ее заметно увеличится. При этом качество рабочих играет не последнюю роль. Например, гномий кузнец (dwarf smith) стоит двух людей.

Если ресурсы нужны срочно или перед лицом наступающего врага потеря шахты становится неизбежной, разрушьте ее. Вы получите некоторое количество полезных ископаемых «на руки» незамедлительно. Шахта же станет неработоспособной на 4 минуты.

Построив рынок (market) или таверну для гномов (tavern), вы получаете возможность приобрести искусство обмена (trade). Это позволит вам обменять любой имеющийся у вас ресурс на нужный вам в соотношении 2 к 1.

Другое искусство, прибыли (income), имеет несколько градаций, которые надо развивать по очереди. При этом первая ступень дает +1 ко всем добываемым ископаемым, вторая +2 и третья +3.

ПРАВИЛЬНО СДЕЛАННЫЙ ГЕРОЙ – 50% УСПЕХА

Стараясь быть оригинальным — иди до конца. Наверное, этим принципом руководствовались разработчики Battlecry. Создавая героя перед первой миссией, вы можете лишь выбрать ему портрет и имя.

Лишь после того как вы пройдете первую миссию и получите второй уровень, вам представится возможность выбрать ему профессию. Профессии бывают следующими.

Воитель (**warrior**) — «сильный воин, сражающийся до смерти».

Бандит (**rogue**) — «сложная личность со множеством талантов».

Маг (**wizard**) — «волшебник, имеющий доступ ко многим сферам магии».

Священнослужитель (**priest**) — «харизматический лидер с некоторыми магическими способностями».

В зависимости от вашего выбора изменятся ваши четыре базовые статистики. Например, бандит получит +1 к ловкости, а священник +1 к харизме.

Кроме того, когда будет пройден третий этап и получен третий уровень, вашему герою предложат выбрать специальность в рамках его профессии. Например, маг может обрести следующие специальности: архимаг (**archmage**) — −1 к силе, +2 к ловкости, +3 ко всем сферам магии; некромант (**necromancer**) — +2 к ловкости, −1 к харизме, +10 к сфере некромантии; иллюзионист (**illusionist**) — +1 к харизме, +10 к сфере иллюзионизма; пиромант (**pyromancer**) — +1 к силе, +10 к сфере пиромантии; алхимик (**alchemist**) — +1 к интеллекту, +10 к сфере алхимии; вызыватель (**summoner**) — +1 к ловкости, +10 к сфере вызова.

Таким образом, вам предстоит определить общее направление развития своего героя и его специальность. Далее в игре по мере накопления опыта и, соответственно, новых уровней герою в конце миссии будут выдаваться так называемые «skill points». Эти очки можно будет тратить на повышение четырех групп характеристик.

Первая группа — это уже упомянутая базовая Статистика Героя (**hero statistics**). Эти показатели потому и базовые, что влияют на все прочие. В первую очередь — на вторую группу, названную Умениями Героя (**hero skills**). Например, повышение на один пункт силы вызовет рост боевого навыка, здоровья и т.д.

Этих умений во второй группе всего десять штук: бой (**combat**), здоровье (**health**), скорость (**speed**), магия (**magery**), управление (**command**), мораль (**morale**), сопротивление (**resistance**), обучение (**training**), захват (**conversion**), торговля (**merchant**).

Не путайтесь. Количество не обязательно переходит в сложность. В принципе, названия говорят сами за себя. Бой отвечает за то, насколько часто атакуете вы и насколько часто атакуют вас. Чем выше этот показатель, тем быстрее вы бьете и меньше получаете сдачи. Скорость влияет на все связанные с этим физические показатели. То бишь герой и бегает быстрее, и руками машет тоже чаще. Обучение отвечает за количество получаемого опыта после миссии и очков для распределения по характеристикам. И так далее.

Третья группа — это **hero abilities**, или Возможности Героя. Здесь представлены семь возможностей, которые варьируются в зависимости от профессии и специализации персонажа. Магам предложат получить новые сферы магии и повысить мастерство, воинам — получить плюсы к производству войск и их управлению и т.п. Например, для мага-некроманта предоставляется такой набор: торговец на все руки (**jack of all trades**); исследователь (**research**); командир рыцарей (**knight commander**); вампиризм (**vampirism**); врата ада (**gates of hell**); мастер заклинаний (**spell mastery**); великий мастер заклинаний (**spell grandmastery**).

При выборе этих возможностей их краткое описание выдается в игре, так что не буду вдаваться в подробности. Скажу лишь, что о магии и мастерстве вы сможете прочитать подробнее ниже.

И, наконец, четвертая группа — это Заклинания Героя, **hero spells**. Тут высвечиваются все восемь сфер магии и доступные заклинания. Соответственно, если вы знаете какую-то сферу, то можете здесь выучить новые заклинания и повысить свое мастерство в этой школе. Подробнее о волшебстве опять же будет рассказано ниже.

ИЗ ВСЕХ ИСКУССТВ ВАЖНЕЙШИМ ЯВЛЯЕТСЯ МАГИЯ

Герои и некоторые юниты в игре имеют магические возможности. Однако только у героев есть книги заклинаний и возможность учить новые заклятья.

Каждое заклинание имеет свою цену в мане. Причем мана расходуется в любом случае, успешно оно произнесено или нет. Мана, подобно жизненным силам, восстанавливается. Скорость этого процесса и максимальное ее значение зависит от уровня магии (**magery**):

Уровень магии	Макс. мана	Восстановление маны	Плюсы к произнесению заклинаний
1	2	1 / 45 сек.	-4
2	4	1 / 37 сек.	-3
3	6	1 / 30 сек.	-2
4	8	1 / 25 сек.	-2
5	10	1 / 20 сек.	-2
6	12	1 / 16 сек.	-1
7	14	1 / 14 сек.	-1
8	16	1 / 12 сек.	-1
9	18	1 / 11 сек.	—
10	20	1 / 10 сек.	—
11	25	1 / 9 сек.	—
12	30	1 / 8 сек.	+1
13	35	1 / 7 сек.	+1
14	40	1 / 6 сек.	+1
15	50	1 / 5.5 сек.	+2
16	60	1 / 5 сек.	+2
17	70	1 / 4.5 сек.	+3
18	80	1 / 4 сек.	+4
19	90	1 / 3.5 сек.	+5
20	100	1 / 3 сек.	+7
21	110	1 / 2.9 сек.	+5
22	120	1 / 2.8 сек.	+7
23	130	1 / 2.7 сек.	+5
24	140	1 / 2.6 сек.	+7
25	150'	1 / 2.5 сек.	+5
26	160	1 / 2.4 сек.	+7
27	170	1 / 2.3 сек.	+5
28	180	1 / 2.2 сек.	+7
29	190	1 / 2.1 сек.	+5
30 +	200	1 / 2 сек.	+7

Успешность заклинания зависит от нескольких показателей. Прежде всего это «casting skill», то есть мастерство произнесения заклинаний. Оно свое в каждой сфере магии. В зависимости от того, насколько вы его разовьете (от 1 до 30 и выше), шанс на успешное произнесение будет от 10% до 100%.

Маги могут улучшить силу своих заклинаний, став мастером или великим мастером заклинаний (см. создание героя).

В игре девять сфер магии. Первая, Общая (**common spells**) становится доступной любому волшебнику и содержит лишь три заклинания общего назначения. Остальные восемь сфер содержат по 10 заклинаний: четыре — первого уровня, три — второго, два — третьего и одно — четвертого. Чтобы выучить последнее, придется выучить и все остальные.

Заклинания исцеления (**healing spells**) — индивидуальное и групповое излечения и прочее.

Некромантия (**necromancy spells**) — создание скелетов, вампиризм, отравленное облако и т.п.

Пиромантия (**pyromancy spells**) — сопр. огню, огненное кольцо, элементал огня.

Заклинания природы (**nature spells**) — связывание, создание единорога, смена погоды.

Алхимия (**alchemy spells**) — создание голема, создание магических предметов.

Заклинания вызова (**summoning spells**) — портал, вызов импа, вызов демона.

Иллюзия (**illusion spells**) — невидимость, страх, изменение формы.

Рунные заклинания (**rune spells**) — каменная кожа, сопротивление магии, голем.

СЮЖЕТНАЯ КАНВА

Таинственное происшествие всколыхнуло повседневную жизнь обычного фэнтезийного королевства. В размеренное течение обычной междоусобной войны между людьми, разнообразнейшими эльфами, гномами, минотаврами, орками и еще бог весть кем вклинились таинственные камни, упавшие с небес. С этого момента и начались всякие непотребства. А дело в том, что эти два камня, прозванные «Слезами зари», обладали огромными магическими силами. Естественно, что темные силы не могли упустить шанса в очередной раз поработить мир. А силы светлые, как всегда, из вредности, стараются им помешать.

В такой вот ситуации на арене и появляетесь вы. Вам предстоит разобраться, что гласит по поводу этих «Слез» древнее пророчество и поступить с ними соответственно. Но все не так просто. Изначально выступая как лицо нейтральное, вам не удастся сохранить этот статус до конца игры. Эти люди, склочные интриганы и завистники, заставят вас сделать выбор и пойти либо по пути света, либо по пути тьмы.

Игра делится на Главы (Chapter) и Эпизоды (Episode). Первые две Главы проходят как бы за «нейтральную» сторону. Далее будет выбор: играть две Главы Path of Light или же две Главы Path of Darkness. И начинать **ПРОХОЖДЕНИЕ** мы, будем с самого начала.

ГЛАВА 1

Эпизод 1

— уничтожить всю нежить вокруг башни Эсгард (Esgaard Tower)

— Роберт (Robert), Майнос (Minos) и ваш герой должны выжить

Нежить собралась на севере, заблокировав ведущее туда ущелье. Собирайте своих копейщиков (pikemen) и подводите к проходу. Лучников (squires) и Роберта лучше схоронить за их спинами. Впереди их поджидает небольшая группа скелетонов (skeletons) и один лич (lich). Можно ломануться всей компанией вперед и смести врага. Но слишком много народу погибнет. Лучше заслать вперед казачка Майноса — для него удар магией будет болезнен, но не смертелен. Когда же скелетоны бросятся на него, то просто выманите с его помощью врага на свои основные силы.

Вышеупомянутый лич сидит на скале справа. Он станет кидаться в ваши силы файерболами и прочей мерзостью. Достать его можно или прямо из ущелья лучниками, либо проведя пехоту до конца прохода — там есть подъемы на плато.

Потом вновь спрячьте лучников за спины копейщиков. Впереди поджидают 4-5 групп скелетонов. Однако проблем это не вызовет, если применить старую тактику — ловлю на живца. То есть пусть Майнос скачет к одной из них, привлекает их внимание и мчится обратно, выводя врага точнехонько на копья и стрелы.

Эпизод 2

— найдите достаточно камня, чтобы отстроить замок третьего уровня

— Роберт, Майнос и ваш герой должны выжить

Пусть крестьяне (peasants) тут же займутся постройкой замка. Герой же отправляется сначала на юг, чтобы подобрать вагонетку с камнями и занять шахты, а затем с той же целью — на север. Для людей особо важно золото, так что в первую очередь следует занимать эти шахты.

Далее можно поступить по-разному. Для людей мирных предлагается просто сидеть и ждать, пока накопится достаточное количество ресурсов для апгрейда замка до второго, а затем до третьего уровня, периодически отбиваясь от кавалерийских наскоков орков. Если же есть желание повоевать, то можно отстроить бараки и пойти войной на восток, сметя с лица земли поселения наглых зеленых существ.

Миссия считается выполненной, когда строительство окончено. Однако стоит помнить о том, что убийства и разорение добавляют опыт вашему герою, чем тоже нельзя пренебрегать.

Эпизод 3

— защитить Элану (Elana)

— Роберт, Майнос и ваш герой должны выжить

Продержаться надо 30 минут. Первое время обороняться не особенно сложно. Периодически будут подходить группы гоблинов и орков, возможно, один орочий герой. Начальных сил должно хватить для отражения этих нападок.

Тем временем стоит позаботится и об усилении своей армейской группировки. Захватывайте шахты вокруг и загоняйте туда всех свободных от строительства крестьян. Как всегда, в первую очередь в золотые рудники.

Накопленные ресурсы стоит пустить на постройку конюшен (stables). Это даст возможность строить наемников (mercenaries) и, если хватит времени на возведение собора (cathedral), рыцарей. Также окажутся более чем полезными пара башен и взвод-другой лучников.

За три-четыре минуты до конца начнется самое интересное. Наступая тремя волнами, к вам нагрянут сначала гоблины, потом орки и затем гарпии. Проблема с последними заключается в том, что копейщики и конники беззащитны перед летающими тварями. Помочь им отбиться должны лучники и ваш герой.

Если этот натиск отбит, то больше опасаться нечего. Скоро прибывает подкрепление, и единственное, что надо делать, это просто ждать.

Эпизод 5

— очистить проход от минотавров

— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить

Примерно в центре карты расположен проход в горах, разделяющих ее пополам. Именно через него и идут к вам минотавры.

Отстройте базу и начинайте развиваться так быстро, как только можете. Главная цель — настроить побольше рыцарей. Шахт достаточно на вашей половине карты, в основном, к востоку от места высадки. Если хватит ресурсов, то стоит обезопасить их, возведя башенки.

В этой миссии два места, где можно получать задания. Одно рядом с шахтой, дающей кристаллы, а другое дальше на запад. Гоняйте своего героя между ними, получая вещи, войска и прочее.

Как только соберется достаточно сильная армия, двигайтесь через проход на север. Очистив его, закрепите преимущество парой, а лучше тройкой башен. Если же в них посадить еще и по лучнику с копейщиком, то тогда вы заручитесь полной гарантией того, что ни один минотавр не проскочит на вашу территорию.

Затоптать рыцарями постройки минотавров будет не сложно. Просто сначала атакуйте их башни, да не забывайте поддерживать кавалерию лучниками, дабы уберечь от нападения с воздуха.

Эпизод 6

— Элана должна найти Эльфвайна (Aelfwine) и привести его обратно

— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить

Источник проблем, то есть минотаврское городище, расположено на востоке-северовостоке. Если любите риск, то можно сразу кинуться туда, полагаясь на силу своего героя и элемент неожиданности. В случае успеха удастся захватить множество шахт.

Если же уверенности в своих силах нет, то лучше затаиться до тех пор, пока под знамена вашей армии не станет пара рыцарей, а база не укрепится несколькими башнями. Затем, прибегнув к старой тактике заманивания, следует избавиться от банд к югу и северо-востоку.

После этого следует заблокировать проход к северу. Это еще один источник неприятностей, который необходимо перекрыть гарнизоном и укреплениями. К тому же через эту же просеку пролегает путь к пещере искомого Эльфвайна. К нему можно пройти по верхнему краю карты на восток.

Как только войска очистят путь к пещере, туда следует привести Элану.

Эпизод 7

— найти помощь, чтобы доставить Эльфвайна к главным воротам
— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить

Майноса и прочие имеющиеся в наличии войска следует отправить на запад, через мост. Расправившись с несколькими представителями нежити, они должны направиться на север, до края карты. По пути будут попадаться отдельные группы врагов. По возможности их надо избегать — на открытый бой сил не хватит. Дойдя до края, продолжайте таким же образом продвижение на запад. Это выведет вас прямиком за нужный замок, у главных ворот которого вашу армию поджидает дружная компания нежити, подкрепленная личами и прочими созданиями. Миссия будет завершена успешно, как только волшебник подойдет к центральным воротам. Это можно проделать тихо, проведя его вдоль стенки. Но если подвести к воротам сначала героя, то вам на подмогу выйдет десяток рыцарей. С их помощью можно развеять в клочья осаждающих и подзаработать экспы.

ГЛАВА 2

Эпизод 1

— обследовать земли и провести армию на базу нежити
— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить

Искомая база расположена за горами, примерно посередине северной части карты. К ней ведут два прохода. Через восточный идти тяжело. Однако на пути встретится кузница (smithy). Ресурсов хватит, чтобы слегка улучшить своих солдат.

Через западный пройти попроще. Как всегда, выманивая и уничтожая отдельные банды, продвигайтесь на север. Вскоре начнутся башни — первый признак приближения к базе. С ними желательно обходиться поосторожнее. Пополнять свои ряды некем. Так что в случае необходимости лучше отвести свои потрепанные юниты и подождать, пока они не регенерятся: время не ограничено, а враг нового строительства не ведет. Сама база нежити будет представлять из себя холм, заполненный вражьими войсками. Выманивайте их частями. Как только ваша армия окажется на нем, миссия будет выполнена.

Эпизод 2

— уничтожить орков и нежить, чтобы освободить горный путь
— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить

База орков находится к северо-востоку, а база нежити — к северо-западу от начальной точки. Орки по всем показателям опасней, так что, захватив достаточно шахт и обезопасив себя несколькими башнями, принимайтесь за них. Для победы надо создать взвод рыцарей.

Используйте наемников, чтобы провести разведку местности. Дальность видимости и скорость у них высокая, что позволит в случае чего избежать неприятных встреч. Как только враг будет обнаружен, топчите его тяжелой кавалерией. Не забудьте поддерживать их батареями ПВО, лучниками то бишь. Прежде всего стоит взяться за зиггурат (ziggurat) — это аналог людского замка; его разрушение не позволит врагам расползаться по карте.

Покончив с орками, продвигайтесь на запад, уничтожая нежить.

Эпизод 3

— *ваш герой должен обнаружить источник силы нежити*
— *все главные действующие лица и ваш герой должны выжить*

Как всегда, есть два пути пройти миссию. Сначала простой и быстрый. Пройдя на север, поворачивайте на восток. Там обнаружатся мавзолеи, а затем и голубой камень. Если все сделать быстро, то серьезного сопротивления не будет, только некое количество нежити сторожит камень. Для победы в миссии достаточно подвести к нему героя.

Второй способ для терпеливых и любящих кровопролитие. Отстроив группу рыцарей, двигайтесь на восток, зачищая местность. Кстати, постройки можно и захватывать — юнитов строить не дадут, но лимит на их производство увеличат.

Если сопротивление будет слишком ожесточенным, то постройте дракона. Долго, но эффективно. Хорошим добавлением к нему станет красный маг — он может кастовать сопротивление к огню. Дракон с таким заклинанием может смело продвигаться в сторону камня и уничтожать нежить.

Эпизод 5

— *найдите древнюю библиотеку*
— *Элана и герой должны обыскать ее*
— *все главные действующие лица и ваш герой должны выжить*

Перво-наперво захватите доки к югу от начальной точки и отстройте транспорт (ferry). С его помощью отправьте героя на юго-восток, на небольшой островок. Там лежат четыре предмета, которые могут стать неплохим дополнением к гардеробу. Затем возвращайтесь на материк.

После этого вновь возьмитесь за старую тактику — постройте войска вокруг башен, а Майнос, сочетая функции разведчика и приманки, пусть приводит врагов к ним. Идти следует на северо-запад. Там в углу и расположена библиотека.

Проход к ней стережет усиленная группа орков. Расправиться с ними можно все так же: выманивая отдельные ее части и безжалостно расправляясь с ними. Можно и не влезать в драку, а осторожно по левому краю леса продвигаться на север. Это привлечет внимание лишь нескольких орков, справиться с которыми сможет даже Элана.

Победа будет засчитана, как только ваш герой и Элана подойдут вплотную к библиотеке.

Эпизод 6

— *защищать цитадель в течение 40 минут*
— *все главные действующие лица и ваш герой должны выжить*

К северу от начальной точки, примерно в середине карты, есть каньон, через который и будут накатывать волны нежити. Лучший способ избавить себя от головной боли за свою базу — отстроить там четыре башни, загрузив в них столько лучников и копейщиков, сколько сможете.

В плане истребления всяческих скелетонов рыцарям нет равных, особенно если вы успеете провести ряд апгрейдов, увеличивающих их убойную силу.

Еще одним средством в борьбе с толпами наступающих может стать собор. Постройте его поближе к проходу и исследуйте «Святое слово» (Holy word). Будучи активированным, оно наносит серьезный урон всем вражеским тварям вокруг постройки.

Эпизод 7

— *уничтожить нежить*
— *найти Элану*
— *Майнос, Роберт и ваш герой должны выжить*

Продвигайтесь на запад, захватывая ресурсы и строясь. К северу от дороги вы обнаружите два белых дерева и храм дракона. Подведите своего героя к каждому из них — прибудет пополнение. Еще севернее расположен очередной каньон. Идеальное место

для обороны. Слева и справа от прохода есть подъемы на плато. Отстройте там три-четыре башни и поставьте лучников. Через этот коридор смерти не проскочит ни одна тварь.

Как только в нашествии наметится перерыв, проскочите героем на север по каньону. Там два «квестораздатчика». Выполнение выдаваемых там задач может здорово помочь. Однако не увлекайтесь одиночными походами. Чуть дальше стоят четыре башни. Чтобы справиться с ними, понадобятся хотя бы пять рыцарей.

Продержаться надо 30 минут.

По окончании миссии вам будет предложено сделать нелегкий выбор — пойти дорогой света или тьмы. Честно говоря, темная гораздо веселее. Однако каждый решает сам.

PATH OF LIGHT

Эпизод 1

— уничтожить орков
— караван гномов не должен погибнуть
— Майнос и ваш герой должны выжить

Настало время беспокоиться не только о себе. Гномий караван начнет подвергаться атакам сразу же после начала миссии. Они могут немного продержаться, но вскоре им придется подсобить. Используйте это время, чтобы построить рыцарей.

База орков находится к северу от стоянки каравана. Как только накопите достаточно сил, атакуйте ее. Особое внимание уделите башням. Их уничтожение, в силу их же многочисленности, является задачей первостепенной и жизненно важной.

Если будет совсем тяжко, то в качестве отвлекающего маневра можно попытаться засылать дешевые воздушные юниты (например, орлов) глубоко в тыл врага или нападать на его шахты.

Эпизод 2

— уничтожить орков, чтобы пройти через горы
— Майнос, Хэлдон (Kheldon) и ваш герой должны выжить

На карте представлены орки во всей своей красе и во всем своем разнообразии. В трех углах, исключая ваш начальный, на своих базах сидят племена этих воинствующих зеленых человечков. Еще одна группировка, не отягощенная строениями, торчит точно посреди карты, охраняя несколько сундуков с предметами.

Можете попробовать смело сразу броситься в атаку, однако результат будет примерно таков. Благополучно разнеся одно из племен в щепки, вы обнаружите, что вашу базу осадило другое, а вернуть войска вы уже не успеете. Посему правильнее будет не торопиться и основательно окопаться. Для начала стоит заблокировать западный и северный подходы. По возможности быстро понастройте гномьих арбалетчиков или что-то подобное. Дело в том, что как минимум один из соседей вскоре пришлет свои ВВС с целью обследовать оборону на прочность.

Самый быстрый способ уничтожить вражью базу — это «конвертировать» ее своим героем. Карта маленькая, посему строения орков расположены близко друг к другу. Так что, ворвавшись героем в центр и поставив несколько гномов, чтобы они отгоняли от него назойливых посетителей, вы получаете отличный шанс за минуту поработить целое племя.

Как только вы настолько разовьетесь, что подставите под свои знамена дракона и гномьих лордов (dwarf lords), орки могут заказывать себе оцинкованные гробы — противопоставить что-либо этой силе они не в состоянии.

Эпизод 3

— герой должен выяснить, что заставляет минотавров сражаться друг с другом
— герой должен найти пещеру ясновидящего (seer)
— Майнос, Хэлдон (Kheldon) и ваш герой должны выжить

Честно говоря, минотавры, как и сказано в задании, очень заняты враждой между собой. Поэтому не особенно досаждают вам. Можно закончить миссию, даже не строя базы. Просто хватайте все свои боеспособные соединения и топайте на север. Там будет небольшая яма с красным камнем посередине — подведите туда героя. Первое задание будет выполнено.

Затем продолжайте движение на северо-запад, в угол. Пройдя через несколько мостов, вся компания выйдет прямо к пещере. Как только герой подойдет к ней, миссия успешно завершится.

Если подобный подход вас не устраивает и хочется крови и сражений, то основывайте базу. Постройте пару башен у шахт к северу и пару вплотную к своим постройкам, чтобы отбить воздушное нападение.

Но не надейтесь на легкое времяпрепровождение. Короли минотавров (minotaur kings), обильно населяющие карту, составят серьезную конкуренцию драконам, а гоблинские шаманы и василиски поддержат их, так что не расслабляйтесь. Более или менее беспроигрышный вариант — пара драконов. Советую использовать их главным образом для выноса зданий противника, а уж затем, лишив его возможности пополнять свои ряды, можно взяться за живую силу.

Эпизод 5

— герой должен найти путь через перевал
— Майнос и герой должны выжить

Прежде всего пройдите героем на север, по восточной кромке карты. Там расположены шесть шахт, из которых, как только ваш лидер подойдет к ним, выйдет по паре гномьих бегунов (dwarf runners). Не сказать, что уж сила, но за неимением лучшего...

Если можете наколдовать кого-нибудь, то делайте это. Впереди вас поджидает лабиринт, заполненный гигантскими летучими мышами (giant bats) и наемными убийцами (assassins) темных эльфов. Первых можно не опасаться. Они не могут атаковать. А вот вторые... У них есть шанс убить любого с первого удара. Кроме того, они за милую душу отравляют своего противника, что выражается в медленном истекании кровью последнего с возможным летальным исходом. Так что лучшей тактикой будет толкать впереди гномов.

После голубых столбов ступайте на север и поворачивайте в третий проход на запад. Когда проход раздвоится, смело шагайте на юг, а затем снова на запад. Проход повернет на север, но как только увидите ответвление на запад, немедленно устремляйтесь туда.

Вот здесь-то начинается самое интересное. Выход стережет эльфийский герой и 4-5 убийц. Если есть мощные заклинания, то это не такая уж большая проблема. Но если ваш герой не силен в магии, то придется повозиться. Выманивайте из этой группы ребят поодиночке или по двое и наваливайтесь всеми.

Эпизод 6

— уничтожить всех орков и темных эльфов
— Майнос и герой должны выжить

Диспозиция такова. Эльфы окопались на северо-западе, а орки — главным образом на севере. Отдельные их группы также стерегут проходы. К счастью, зеленые человечки базы не имеют, а посему не строятся. Так что перво-наперво стоит взяться за непоседливых эльфов.

Создайте мощную ударную группировку из рыцарей и лучников, добавив, по возможности, белого мага. Этой компанией двигайтесь на юго-запад. Придется столкнуться с группой орков и несколькими башнями. Используйте тактику быстрого нападения, потом отхода и зализывания ран при помощи мага. Потом двигайтесь на север и выйдите точно к базе эльфов. Тщательно и безжалостно расправляйтесь с ними. Может очень помочь фокус с полной «конвертацией» базы. Герой в центре должен как раз охватить все постройки.

Теперь настало время заняться орками. Самая сильная их группировка, в состав которой включены башни, шаманы, тролли и несколько гигантов, расположилась по центру карты. Они охраняют аж семь сундуков, но справиться с этими ребятами непросто. Однако белый маг должен обеспечить вашим рыцарям необходимую помощь, пока они будут решать эту проблему.

Эпизод 7

— захватите башню Арканон (Archanon), уничтожив всех темных эльфов

— Майнос и герой должны выжить

У вас есть 20 минут, чтобы подготовиться к прилету дракона. В центре карты усиленная группировка эльфов занимается его воскрешением. Поэтому совет таков: быстро стройте базу. Герой с боеспособными соединениями пусть отправляется по кругу, обходя центр, и занимает шахты — ресурсы понадобятся скоро и в большом количестве.

Если вы успели понастроить рыцарей и лучников (без них и пытаться не стоит — дракон все равно появится) быстрее, чем истек срок, то нападайте сами. Чего ждать его в гости? Потихоньку выманивайте сторожей, уничтожайте их небольшими группами. Когда дело будет близко к завершению, дракон появится. Тут-то его и должны накрыть лучники.

Постарайтесь держать своего героя поближе к лучникам — его сопротивление распространяется и на них, что, возможно, спасет солдат от страха перед драконом. Кроме этого, постарайтесь обзавестись красным магом. Он способен произносить заклинание сопротивления огню, что тоже окажется не лишним в борьбе с драконом.

Миссия закончится, как только карта будет очищена от эльфов и их башен. Для этой уже хорошо знакомой задачи отлично подойдут свои драконы и несколько рыцарей.

ГЛАВА 4

Эпизод 1

— найти и выкрасть «Слезу» (the Tear)

— уйти вниз по дороге

— Элана и герой должны выжить

Искомый камень, «Слеза», находится в палатке в центре карты. Но охраняют его здорово, так что сначала надо подсобрать силы. Вся карта заставлена палатками красного и фиолетового цветов. Если герой подойдет к фиолетовой, то к нему навстречу выйдет пара дружелюбно настроенных солдат. У красных эффект противоположный.

Набрав армию, аккуратно продвигайтесь к центру, расчищая путь. По мере приближения к объекту охрана будет становиться все круче. Так что приготовьтесь. Как только это станет возможным, подведите своего героя к центральному тенту — камень у вас. Не забудьте проверить и стоящий неподалеку сундук.

Теперь надо выбраться по дороге в юго-восточный угол. На пути встанут два взвода копейщиков, но расправиться с ними будет просто.

Эпизод 2

— уничтожить оба орочьих племя

— Элана, Роберт и герой должны выжить

Строителей вам не дано, так что пусть герой попотеет. Враги рядом, надо действовать быстро. Отправьте пару солдат сторожить мост на севере. Там, за рекой, раскинулась база первого племени, так что атаки будут частыми. Второй источник опасности далеко на северо-востоке. Посему ждите гостей с востока.

Если есть свободные ресурсы, то отстройте башни на этом направлении. Атаки отсюда будут массированными, хотя и не столь частыми. Также не забудьте несколько башен внутри своего поселения. Вражьи летательные юниты не забудут о вашем существовании.

Прежде всего нападите на ближайшую, северную базу. Там расположены доки. Поосторожнее с ними, так как орки уже, небось, понастроили там кораблей и сейчас только и ждут случая, чтобы пострелять в кого-нибудь.

Затем следует позаботиться о втором племени. Это будет посложней, так как у них было время развиться. Как обычно, медленно продвигайтесь на север, целеустремленно уничтожая сначала башни, а затем и прочие постройки. Если возникнет мысль воспользоваться драконами в качестве поддержки, не спешите. У орков имеются тотемы, которые за милую душу выносят все летающие объекты. Лучше постройте корабли. Они, правда, смогут помочь лишь в зачистке береговой линии. А драконов оставьте на потом, когда надо будет обследовать карту на предмет завалявшихся одиноких башен противника.

Эпизод 3

— *Элана должна найти Каари (Kaari) и отвести ее к сфере душ (Orb of Souls)*

— *Элана, Роберт и герой должны выжить*

Снова без боя ничего не достичь. К северу и востоку от начальной точки обитают два племени минотавров. С ними придется покончить до того, как переходить к поискам Каари. Тактика обычная. Набираете риверов (reavers), выполняющих роль тяжелой пехоты, подкрепляете их дальнобойными варварами и — вперед. Медленно, но верно. Концентрируя огонь в первую очередь на башнях.

В северо-восточном углу карты расположился небольшой лесной лабиринт. Его тропы стерегут группы по три-четыре эльфийских лучника или воина. Силы не бог весть какие, но все равно не стоит соваться без поддержки. Самое опасное поджидает в конце лабиринта — герой. Его лучше всего вынести драконом.

Как только путь будет расчищен, ведите по нему Элану и своего героя. Каари поджидает их у большого красного дерева.

Эпизод 5

— *обнаружить базу темных эльфов*

— *уничтожить их мистическую башню (mystic tower)*

— *все главные действующие лица и ваш герой должны выжить*

В вашем распоряжении есть легкие разведывательные корабли (scoutships). Используйте их, чтобы обследовать карту. Они не могут атаковать, так что поосторожнее. Обнаруженные скопления вражеских судов лучше изничтожать своими боевыми кораблями. Еще один способ таков. Поменяйте стиль поведения своих эльфийских галеонов на «трусливый». Тогда они не будут атаковать врагов. Затем включите невидимость и расположите их вокруг намеченной цели. А потом резко восстановите линию поведения на боевой вариант. Корабли атакуют залпом, не оставляя противнику ни одного шанса.

К западу от начальной точки расположен остров с запасами ресурсов и доками. Его охраняет вражеский флот и несколько лучников. Разберитесь с ними, и вы получите возможность пополнить свои ряды новыми судами.

Искомая башня расположена к северу от этого острова. Если будете осторожны и проведете разведку, то без хлопот доберетесь до него. Постарайтесь обойти его с запада. Весь флот противника стережет подходы к нему с юга. Посему, заведя туда свои галеоны, вы сможете, предварительно расстреляв толпящихся на суше пехотинцев, беспрепятственно разрушить башню.

Эпизод 6

— *уничтожить башню темных эльфов, расположенную на холме*

— *все главные действующие лица и ваш герой должны выжить*

Успех этой миссии целиком зависит от того, насколько быстро вам удастся развить свой флот. Поэтому быстро захватывайте ресурсы и доки и начинайте строительство.

Корабли нужны будут прежде всего для обороны. Время от времени к вам в гости будут приплывать враги. Лучший способ избавить себя от проблем — это топить их транспорты еще до высадки.

Когда ваш флот будет достаточно силен, выбирайте один из двух путей. Нужная вам башня находится на западе, примерно посередине левой кромки карты. Остров по периметру окружен оборонительными сооружениями. Есть две возможности разрушить ее. Первый возлагает всю ответственность на ваши корабли. Отправляйте их либо в северо-западный, либо в юго-западный угол карты. Оттуда атакуйте остров и вынесите пару ближайших башен. Это подготовит плацдарм для высадки десанта. Как только ваши солдаты окажутся там, бросайте их на штурм нужного объекта, не отвлекаясь на прочие постройки.

Второй способ — это опереться на ВВС. Создайте летающих юнитов средней тяжести и, подобно вышеописанному варианту, вынесите пару башен на острове. Затем через образовавшийся проход запустите не менее трех драконов. Одного вынесут без проблем. С двумя тоже могут справиться. А вот троих им не потянуть.

Эпизод 7

— *уничтожить темных эльфов, чтобы получить последнюю «Слезу»*
— *победить высокородных эльфов (high elves)*
— *Элана должна выжить*

Чтобы обеспечить себе быструю победу в этой миссии, следует развить наступление сразу по нескольким направлениям. Прежде всего отправьте свой флот по нижней кромке карты на запад. Как только достигнете угла, поворачивайте на север. Там будет бухта, являющаяся зеркальным отражением вашей начальной, но принадлежащая высокородным эльфам. Проблем с ее захватом не должно возникнуть — будет от силы один корабль.

Вторым шагом должна стать отправка вашего героя и нескольких юнитов посильнее на север, на захват ресурсов. Пусть идет по кругу, обходя центр, и «конвертирует» все и вся. Сначала на север, потом на запад. В северо-западном углу он наткнется на базу. Она маленькая и истощенная. Эльфы, видите ли, еще и между собой воюют. Однако не уничтожайте их постройки! Лучше захватите. Ведь строения у всех длинноухих одинаковые, а значит, здесь вы сможете производить юниты.

Тем временем вы наверняка достаточно развились, чтобы создать 3-4 древние виспы (ancient wisps) путем слияния висп обыкновенных. Этих стрелков двигайте на запад, на уничтожение доков и флота темных эльфов. Когда с ним будет покончено, перенаправляйте их огневую мощь на уничтожение башен, по периметру окружающих дворец в центре карты.

Огромную помощь в деле борьбы за ресурсы могут оказать фениксы. Будучи летающими юнитами первого порядка, они дешевы и не обладают высокими боевыми характеристиками. Однако могут захватывать шахты.

Миссия будет успешно завершена, как только с лица земли будет сметено последнее эльфийское строение.

PATH OF DARKNESS

Эпизод 1

— *уничтожить силы Генерала*
— *Роберт и герой должны выжить*

Карта и расстановка сил та же, что и в первом эпизоде четвертой главы пути света («Thieves»). Генерал, вражеский герой, находится у палатки в центре карты. Но охраняют его здорово, так что сначала надо подсобрать силы. Вся карта заставлена палатками красного и фиолетового цветов. Если герой подойдет к фиолетовой, то к нему навстречу выйдет пара дружелюбно настроенных солдат. У красных эффект противоположный.

Набрав армию, аккуратно продвигайтесь к центру, расчищая путь. По мере приближения к объекту охрана будет становиться все круче. Так что приготовьтесь.

Самой хорошей тактикой станет прежнее выманивание врага по частям на своих лучников. Для этого на северо-востоке и юго-востоке от центра есть идеальные места — пара холмов, на которых любо-дорого поставить стрелков.

Эпизод 2

— *помогите оркам победить два клана гномов*

— *Роберт и герой должны выжить*

Орки, расположившиеся лагерем к северу от начальной точки, с самого начала начинают развивать весьма бурную деятельность. Ваша задача в этих условиях — не дать им себя угробить.

Проблема в том, что аккурат между вашим и их лагерем расположились гномы. Причем, если дать им время, то они успевают понастроить свои «танки» — всевозможных тяжелобронированных берсеркеров и лордов.

Посему лучшей тактикой станет быстрота. Как можно скорее надо оббегать окрестности своей базы и захватить как можно больше шахт, а тем временем стараться понастроить рыцарей. Обычной пехоты вряд ли хватит.

Эпизод 3

— *найти то, что заставляет минотавров сражаться между собой*

— *обнаружить пещеру ясновидящего*

— *Роберт, Гронт и герой должны выжить*

Карта и расстановка сил та же, что и в третьем эпизоде третьей главы пути света («Guardians of the seer»).

Как и сказано в задании, минотавры очень заняты враждой между собой. Поэтому можно закончить миссию, даже не строя базы. Просто хватайте все свои боеспособные соединения и топайте на север. Там будет небольшая яма с красным камнем посередине — подведите туда героя. Первое задание будет выполнено.

Затем продолжайте движение на северо-запад, в угол. Пройдя через несколько мостов, вся компания выйдет прямо к пещере. Как только герой подойдет к ней, миссия успешно завершится.

Если подобный подход вас не устраивает и хочется крови и сражений, то основывайте базу. Постройте пару башен у шахт к северу и пару вплотную к своим постройкам, чтобы отбить воздушное нападение.

Но не надейтесь на легкое времяпрепровождение. Короли минотавров (minotaur kings), обильно населяющие карту, составят серьезную конкуренцию драконам, а гоблинские шаманы и василиски поддержат их, так что не расслабляйтесь. Более или менее беспроигрышный вариант — пара драконов. Советую использовать их главным образом для выноса зданий противника, а уж затем, лишив его возможности пополнять свои ряды, взяться за живую силу.

Эпизод 5

— *захватить доки у королевского моста*

— *построить четыре парома*

— *Роберт, Гронт и герой должны выжить*

Честно говоря, орки являются одной из самых сильных рас, доступных в игре, если не самой сильной. У них отличные юниты, достаточно дешевые и мощные. Ну а их «лучники» вообще вне конкуренции. Разве что катапульты могут с ними посоревноваться. Поэтому при грамотной организации тылового обеспечения миссия может стать легкой прогулкой.

Нужные вам доки расположены на северо-востоке от начальной точки. Как обычно, на пути вольготно расположились люди. Решить эту проблему помогут несколько вещей.

Во-первых, помните, что тролли — отличные «артиллерийские» юниты. Однако они станут еще лучше, если позволить им наловить барашков. В прямом смысле этого слова. Оставленный без присмотра тролль самостоятельно ловит бегающих рядом животных. А затем использует их в качестве снарядов.

Преимущество подобной амуниции заключается в том, что упавший баран задевает сразу несколько стоящих рядом целей. Таким образом один зеленый бомбардир способен уничтожать целые роты противника.

Сложностей с созданием армии и, соответственно, с победой не возникнет вовсе, если обеспечить орков самым важным для них ресурсом — камнями. Помните, что увеличить скорость поступления ресурса в закрома родины помогает «загон» кобольтов и прочей рабочей силы в шахты. Кстати, у тех же орков как раз есть возможность всего за 250 монет произвести сразу 10 thrall'ов (эдаких разнорабочих).

Эпизод 6

— высадиться на Ирме (Yrm)

— уничтожить мистическую башню (mysto tower) на Ирме

— Роберт, Гронт и герой должны выжить

Миссия сходна с пятым эпизодом из четвертой главы пути света («The straits of darkness»). Только расстановка островов и некоторые детали разнятся.

Изначально вы располагаете неплохой армией, но флот представлен лишь транспортом. Чтобы усилить его, отправляйтесь ограниченным контингентом на север. Там расположен остров с доками и некоторым количеством ресурсов, которых должно хватить на строительство непобедимой армады.

Если есть желание, постройте легкие разведывательные корабли (scoutships). Используйте их, чтобы обследовать карту. Они не могут атаковать, так что поосторожнее. Обнаруженные скопления вражеских судов лучше уничтожать своими боевыми кораблями.

Если же такого желания нет, то направляйте свой военно-морской флот в северо-западный угол карты, где и расположен Ирм с нужной вам башней. Высаживайте свои войска и штурмуйте.

Эпизод 7

— уничтожить темных эльфов, чтобы получить первую «Слезу» (the Tear)

— победить высокородных эльфов (high elves)

— Роберт, Гронт и герой должны выжить

Миссия, сходная с последним эпизодом пути света («The siege of Yrm»). Вот только сражаться приходится, имея под командованием другие силы.

Чтобы обеспечить себе быструю победу в этой миссии, следует развить наступление сразу по нескольким направлениям. Прежде всего отправьте свой флот по нижней кромке карты на запад.

Немного истории

Warlords — одна из самых уважаемых и популярных серий стратегических игр в истории индустрии. Разработчик, компания SSG, представила первый продукт этого семейства в 1989 году. Последующими проектами стали Warlords II (1992), Warlords II Deluxe (1994), Warlords III: Reign of Heroes (1997) и Warlords III: Darklords Rising (1998). Следующей игрой из этой серии должна стать Warlords IV, которая увидит свет в 2001 году.

SSG известна среди геймеров за отличную работу над компьютерным интеллектом (AI), что не раз подтверждалось и профессионалами. В частности, в 1998 году ей была вручена премия от «Computer Games Strategy Plus» в номинации лучшая походовая стратегия («Turn Based Strategy Game of the Year»).

Особенностью серии Warlords является детально проработанное ведение статистики персонажа и отдельных юнитов и развитие их характеристик в ходе игры. Warlords Battlecry, используя эти наработки и богатый мир вселенной Warlords, привнесла много нового, соединив в себе детали РПГ и RTS. Результатом чего стала игра, которую сами разработчики описывают как «геймплей, основанный на развитии главного персонажа».

Как только достигнете угла, поворачивайте на север. Там будет бухта, являющаяся зеркальным отражением вашей начальной, но принадлежащая высокородным эльфам.

Вторым шагом должна стать отправка вашего героя и нескольких юнитов посильнее на север, на захват ресурсов. Пусть идет по кругу, обходя центр и «конвертирует» все и вся. Сначала на север, потом на запад.

В северо-западном углу он наткнется на базу. Она маленькая и истощенная. Эльфы, видите ли, еще и между собой воюют. На ее месте можно организовать свою вторую базу, чтобы атаковать со второй стороны.

На западе от начальной точки располагаются доки и флоты темных эльфов. С помощью огров и троллей с ними покончить не сложно. Только обеспечьте поддержку либо кораблями, либо драконом, а то вражеский флот может здорово проредить ваши боевые порядки.

После этого освободившиеся силы можно переправлять на уничтожение башен, по периметру окружающих дворец в центре карты.

Миссия будет успешно завершена, как только с лица земли будет сметено последнее эльфийское строение.

ГЛАВА 4

Эпизод 1

— *необходимо победить все три орочьих племени, чтобы заполучить их под свое командование*

— *Роберт, Гронт и герой должны выжить*

И снова вам предстоит десантирование. Но на сей раз еще и с обязательной постройкой своей базы. Одно из самых удобных для этого мест — на северо-востоке.

Удобство данной миссии заключается в том, что, управляя орками, вы и воюете против орков. А это значит, что вражеские поселения можно и даже нужно не разрушать, а захватывать. Это и быстрее, и намного полезнее. Ближайшее племя расположилось на востоке. Очень близко.

Но его обороноспособность невысока, так что если хочется рискнуть, то можно сразу броситься туда и захватить всю инфраструктуру -- вместо того, чтобы строить самому. Остальные противники окопались южнее. Как только накопите достаточно сил, широким фронтом наступайте на них. Главное, как всегда, скорость: чем вы быстрее разовьетесь, тем меньше сопротивления встретите.

Эпизод 2

— *уничтожить нежить, охраняющую храм*

— *герой должен найти вход в храм*

— *Роберт, Гронт и герой должны выжить*

Это одна из тех миссий, где для победы не требуется уничтожение противника. Храм расположен к северу от начальной точки. Он окружен горами с единственным проходом, который охраняет разношерстная группа нежити.

Имея под своим командованием орков, справиться с ними не составит труда. Чтобы завершить миссию, достаточно пройти через каньон на восток, переговорить с поджидающим там вас мертвым воином и подвести своего героя к храму. Тем временем не забывайте об обороне собственной базы. Время от времени, в основном из северо-западного угла, к вам будут приходить гости. Приготовьте к их приходу пару-тройку башен.

Эпизод 3

— *уничтожьте всех темных эльфов, чтобы получить вторую «Слезу»*

— *Роберт, Гронт и герой должны выжить*

Искомый камень лежит точно посередине карты. Его стерегут бесчисленные темные эльфы, подкрепленные большим количеством магов.

Чтобы подготовиться к борьбе с ними, следует заполучить побольше ресурсов. Обходите кругом центр, захватывая шахты. Не пропустите две пирамиды в пустынях. Это очередные «квестораздатчики». Если повезет, то вы получите помощников и много еще чего интересного.

Вот только от задач типа «получите то-то, если уничтожите 20 юнитов противника» толку мало. О единственной группе врагов уже упоминалось выше. Они стерегут камень. Чтобы наверняка не испытать проблем с выносом эльфов, постарайтесь заручиться поддержкой дракона. Но в любом случае надо создать две команды: бойцов рукопашных и «артиллеристов».

Пока ваши и вражеские пехотинцы будут выяснять, кто из них сильнее, камнеметальщики должны сосредоточить огонь на колдунах. Если вовремя не избавить мир от их присутствия, то они могут избавить вас от ваших же войск.

Эпизод 5

— *отведите Сетрота (Setroth) на кладбище, чтобы он поднял армию нежити*

— *Роберт, Гронт и герой должны выжить*

Эта миссия не требует особых тактических ухищрений. Войск отдано под ваше командование более чем достаточно. Необходимо лишь помнить, что не стоит бросать вперед троллей. Сначала лучше погнать пехоту, а уж только за ними — «артиллерию». Кроме того, дайте своим троллям немного поохотиться на снующих вокруг в огромных количествах барашков: ваше терпение будет вознаграждено стократно убойной силой этих животных снарядов.

Кладбище расположено в северо-восточном углу карты. Путь к нему преграждают несколько разношерстных кордонов нежити. Придерживайтесь той же тактики, что и в предыдущем эпизоде: пока пехота разбирается между собой, сосредоточьте огонь троллей на вражеских личах и прочей стреляющей братии.

Когда путь будет расчищен, отправляйте Сетрота на кладбище. В смысле, пусть идет туда. Как только он достигнет пункта назначения, мертвые восстанут, а миссия будет успешно завершена.

Эпизод 6

— *уничтожить людей и гномов*

— *Роберт, Гронт и герой должны выжить*

Основная задача на начальном этапе миссии — обеспечить свою безопасность как можно скорее. В условиях нехватки шахт это непросто. Сказывается специфика войск нежити, когда все наземные войска производятся из одних и тех же скелетонов путем всевозможных апгрейдов.

Игровые пословицы, загадки и прочее

Пословицы

«Caution is for rabbits»

— ***Gront***

Тормоза придумали трусы...

«Orcs better than human. Orcs don't think»

— ***Gront***

Орки круче людей, потому что не думают...

Прикол

Тролли могут хватать пробегающих мимо барашков, используя их затем как метательные снаряды. При этом урон, наносимый подобным «подарком», значительно выше наносимого стандартными булыжниками троллей, и наносится он сразу нескольким близко стоящим целям. Такой же эффект происходит при зарядке катапульты коровой.

Загадка

В некоторых «квестораздатчиках» (мавзолеи, пирамиды, храмы) вас могут спросить: «A dragon tooth in a mortal's hand — I kill, I maim, I rule the land. Who am I?» Что приблизительно значит: «Я зуб дракона в руке смертного — я убиваю, разоряю, крушу, поджигаю, несусь на крыльях ночи, короче, правлю миром. Типа, кто я?» Правильный ответ — не «Черный Плащ», а меч, то бишь «sword».

Постарайтесь отстроить как можно больше войск, настолько крутых, насколько сможете. Первые компании гостей начнут приходить с востока очень скоро, и надо подготовиться к их встрече.

В целом ситуация такова. Гномы окопались на северо-востоке, а люди — на востоке. Их действия, к счастью, слабо скоординированы. Чаще всего они нападают по очереди. Поэтому не уводите все войска от базы.

Наиболее надоедливы люди. Однако торопиться не стоит. Сначала апгрейдите свои войска по максимуму. Во-первых, дорога к ним защищена башнями. А во-вторых, насколько вы помните, главной специализацией людских рыцарей является уничтожение как раз нежити.

С гномами немного проще, учитывая их «танкообразность». Поскольку войска нежити не обладают излишней мощью, главным их оружием является многочисленность. В плане огневой поддержке неплохи личи.

Эпизод 7

— *уничтожить людей*
— *уничтожить всех союзников людей*
— *герой должен выжить*

Как ни странно, обеспечить свою безопасность в финальной миссии не очень сложно. К северу от начальной точки существует всего два достаточно узких прохода в горах, которые можно заблокировать либо войсками, либо теми же башнями. Противники, как всегда, разобщены и действуют соответственно . Посему в случае проблем всегда успеваешь подбросить подкрепление в нужное место. И тогда остается лишь обезопасить свою базу от летающих юнитов несколькими стрелками и (на всякий случай) с воды, построив пару кораблей.

Все противники сосредоточились вдоль северной кромки карты. Люди — в восточном углу. Начинать можно с кого угодно. Однако, как и прежде, следует учитывать не слишком-то большую крутость нежити. Поэтому либо сделайте им апгрейд по максимуму и соберите толпу побольше, либо заручитесь поддержкой дракона.

РЕДАКТОР УРОВНЕЙ

В игре присутствует встроенный редактор уровней. Нельзя сказать, что он отличается особым удобством или навороченностью. Однако вполне годен для употребления и создания своих миссий.

Сначала выбираете размер карты и ее название, затем переходите непосредственно к «заселению» земель.

Интерфейс предельно прост. В одном окошке выбираете, что вам нужно: земля, строения, армии и пр. В другом высвечивается список. Выбираете из него и помещаете объект на карту. Затем можно его удалить или передвинуть. Если это солдат, то можно дать ему имя, поставить нужный уровень и количество опыта, а также подредактировать любые его характеристики (скорость, силу, жизнь, характер наносимого урона и пр.).

К сожалению, предметы (броню, мечи, короны и тому подобное) самому выбирать и редактировать нельзя. Только ставить сундуки со случайно создающимися.

Нельзя не отметить такой положительный момент, как изменение уровня компьютерного интеллекта у участвующих в миссии сторон. Всего аж шесть уровней.

Настраиваются и такие вещи, как мерзкий «fog of war», «hidden map».

А также: выдаются ли квесты на этой карте, какого уровня может быть главное здание и сколько выдается очков на создание армии.

Обратите внимание на скриншоты. Застройку карты лучше производить именно таким способом: сначала здание, потом его оформление, затем войска и, наконец, настройки всего и вся.

ЛЮДИ

	Peasant	Pikeman	Squire	Mercenary	Knight	Black Mage	Red Mage	White Mage	Catapult
Тип	Строитель	Пехота	Лучник	Конник	Конник	Генерал и маг	Генерал и маг	Генерал и маг	Осадное орудие
Стоимость	1	1	2	3	4	5	4	4	4
Стоимость в игре	20G	30G + 40M	60G	100G	150G + 150M	200G + 200C	100G + 100C	200C	120G + 60S
Время (сек)	25	18	25	40	110	120	120	120	45
Бой	1	5	2	8	11	10	10	10	10
Жизнь	10	40	30	120	170	100	100	100	50
Скорость	8	9	12	16	15	8	9	8	2
Урон	5 P	10 P	8 P	15 S	30 S	15 M	15 F	10 M	70 C
Выстрел	—	—	Средн.	—	—	Средн.	Дальн.	Средн.	Супер
Обзор	Средн.	Средн.	Средн.	Дальн.	Близк.	Средн.	Средн.	Средн.	Дальн.
Колющий	1	2	1	2	3	1	1	2	3
Рубящий	1	2	1	2	4	1	1	2	3
Разбивающий	1	2	1	2	3	1	1	2	2
Огонь	1	2	2	2	3	1	5	2	0
Магия	1	2	2	2	2	4	4	4	1

Специальные возможности

Peasant	Может быть помещен в шахту.
Pikeman	Наносит двойной урон конникам.
Squire	—
Mercenary	—
Knight	—
Black Mage	Захват зданий. Кастует отравленные облака и крадет ману.
Red Mage	Захват зданий. Кастует кольцо огня и сопротивление огню.
White Mage	Захват зданий. Кастует излечение и массовое выздоровление.
Catapult	Наносит урон нескольким целям. Может стрелять коровами.

Комментарии к таблицам

В графе ***Стоимость в игре*** попадутся значения **G, M, C** и **S.** Обозначают они, соответственно, **gold, metal, crystal** и **stone.** Это необходимые ресурсы для постройки юнитов.

Параметр ***Стоимость*** означает цену юнита, закупаемого между миссиями. Цена указана в неких единицах, дающихся вам после каждого эпизода.

Раздел ***Урон*** означает количество и тип наносимого урона тем или иным юнитом. Буквы **P, S, M, F** и **C** означают **piercing, slashing, magic, fire** и **crushing.**

ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ

	Wisp	Forest-guard	Glade-warden	Wood-rider	Ancient Wisp	Imp	Sprite	Druid	Treant	Pixie	Dryad
Тип	Строитель	Пехота	Лучник	Конник	Выстрел	Выстрел	Лучник	Маг	Конник	Выстрел	Генерал
Стоимость	1	1	2	3	3	2	2	3	4	3	5
Стоимость в игре	50C	50G + 30M	50M + 50C	150G + 50M	100C	100C	80C	50G + 150C	200S	100C	250
Время (сек)	30	25	45	75	1	40	30	80	100	30	75
Бой	1	4	3	9	8	2	2	7	16	3	10
Жизнь	10	25	15	90	100	25	25	60	200	25	100
Скорость	12	10	10	16	8	20	14	11	4	20	16
Урон	5 M	10 P	8 P	15 S	15 M	10 M	10 P	15 M	30 C	10 M	40 M
Выстрел	Близк.	—	Дальн.	—	Дальн.	Близк.	Средн.	Средн.	—	Средн.	Дальн.
Обзор	Средн.	Оч. Дальн.	Дальн.	Средн.	Средн.	Средн.	Оч. Дальн.	Супер	Средн.	Средн.	Средн.
Колющий	1	2	1	2	2	0	1	1	5	1	1
Рубящий	1	2	1	2	2	0	1	1	3	1	1
Разбивающий	1	2	1	2	2	0	0	1	4	1	1
Огонь	4	1	1	1	4	4	2	2	1	1	1
Магия	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4

Специальные возможности

Wisp	Могут объединяться в Ancient Wisp.
Forestguard	—
Gladewarden	—
Woodrider	—
Ancient Wisp	Производит кристаллы как шахта первого уровня.
Imp	—
Sprite	—
Druid	Кастует молнию и смену дня и ночи.
Treant	Вселяет страх. Кастует связывание.
Pixie	—
Dryad	Захват зданий на 25% быстрее.

ГНОМЫ

	Smith	Infantry	Crossbow	Runner	Berserker	Dwarf Lord	Ballista	Battering Ram	Catapult
Тип	Строитель	Пехота	Лучник	Пехота	Пехота	Генерал	Осадное орудие	Осадное орудие	Осадное орудие
Стоимость	1	1	2	1	4	5	4	5	4
Стоимость в игре	40M + 40S	50G + 50M	75G + 40M	40G	300M	100G + 100M + 100S	100G + 100M	100G + 100M	120G + 60S
Время (сек)	25	30	45	25	75	100	100	50	45
Бой	3	5	3	2	10	16	8	10	10
Жизнь	50	80	60	40	200	280	40	100	50
Скорость	4	4	5	8	3	4	1	2	2
Урон	5 C	10 S	15 P	5 C	30 S	60 S	30 P	70 C	70 C
Выстрел	—	—	Дальн.	—	—	—	Супер	—	Супер
Обзор	Близк.	Близк.	Средн.	Дальн.	Близк.	Средн.	Средн.	Средн.	Дальн.
Колющий	1	2	1	1	4	3	3	3	3
Рубящий	1	2	1	1	4	3	2	3	3
Разбивающий	1	2	1	1	4	3	2	3	2
Огонь	2	2	2	2	1	3	0	0	0
Магия	4	4	4	4	4	4	2	1	1

Специальные возможности

Smith	Может быть помещен в шахту – считается за двух людей.
Пехота	—
Crossbow	—
Runner	Сопротивление к выстрелам.
Berserker	—
Dwarf Lord	Захватывает здания. Сопротивление к выстрелам. Причиняет двойной урон зданиям.
Ballista	—
Battering Ram	Причиняет четверной урон зданиям..
Catapult	Наносит урон нескольким целям. Может стрелять коровами.

ОРКИ

	Kobold	*Orc*	*Goblin*	*Wolfrider*	*Basilisk*	*Ogre*	*Shaman*	*Troll*	*Giant*
Тип	Строитель	Пехота	Пехота	Cavalry	Выстрел	Пехота	Spellcaster	Выстрел	Генерал
Стоимость	1	2	1	3	3	5	4	4	6
Стоимость в игре	25G	70M	30G	100M	60G	100M + 100S	200C	150S	100M + 150S
Время (сек)	25	40	15	60	40	80	60	80	80
Бой	1	4	2	10	5	12	10	11	15
Жизнь	20	60	18	120	70	175	70	150	250
Скорость	8	9	14	15	4	8	12	6	10
Урон	5 S	15 S	10 C	20 S	20 M	25 C	25 M	20 C	30 C
Выстрел	—	—	—	—	Средн.	—	Средн.	Средн.	Средн.
Обзор	Средн.	Близк.	Оч. Дальн.	Средн.	Средн.	Средн.	Дальн.	Дальн.	Оч. Дальн.
Колющий	1	2	2	2	4	2	2	2	4
Рубящий	1	3	2	3	4	2	2	2	2
Разбивающий	3	3	3	3	4	3	2	3	3
Огонь	1	2	1	2	4	4	2	0	4
Магия	1	1	1	1	4	3	4	2	3

Специальные возможности

Kobold	Может быть помещен в шахту. Отравляет.
Orc	—
Goblin	Заражает.
Wolfrider	—
Basilisk	Обращает врагов в камень.
Ogre	Может атаковать летающие юниты.
Shaman	Кастует молнию, берсеркеров, смену дня и ночи.
Troll	Быстро восстанавливается. Может кидаться баранами.
Giant	Захватывает здания. Приводит в ужас.

ЛЕТАЮЩИЕ ЮНИТЫ

	Giant Bat	Eagle	Phoenix	Harpy	Griffon	Pegasus	Dragon
Кто может производить:	Minotaurs, Orcs, Undead	Barbarians, Dwarves, Humans	All Elves	Dark Elves, Orcs, Undead	Dwarves, Minotaurs, Wood Elves	Barbarians, High Elves, Humans	All Races
Стоимость	1	2	2	4	4	4	8
Стоимость в игре	10G	45G	20G + 40C	60G + 60C	100G + 120S	100G + 100C	1000G + 1000C
Время (сек)	10	30	30	45	45	60	360
Бой	2	7	3	8	10	9	20
Жизнь	20	60	35	55	120	100	400
Скорость	14	12	12	9	14	16	14
Урон	7 P	10 S	6 F	20 S	25 S	25 C	50 F
Выстрел	—	—	Средн.	—	—	—	Оч. Близк.
Обзор	Оч. Дальн.	Супер	Оч. Дальн.	Средн.	Оч. Дальн.	Средн.	Оч. Дальн.
Колющий	0	0	0	1	2	1	3
Рубящий	1	1	1	2	2	1	4
Разбивающий	1	1	1	2	2	1	4
Огонь	1	1	5	1	2	1	4
Магия	1	1	1	2	2	1	4

Специальные возможности

Giant Bat	Может нападать на летающих или на строения.
Eagle	Может нападать на летающих или на строения.
Phoenix	Захват зданий.
Harpy	Не может атаковать летающих. Отравляет. Кастует вытягивание маны.
Griffon	—
Pegasus	—
Dragon	Вселяет ужас. Наносит урон нескольким целям.

КОРАБЛИ

	Ferry	Scoutship	Cruiser	Galleon	Warship	Destroyer
Кто может строить	Все	Barbarians, Humans, All Elves	Barbarians, Minotaurs, Orcs, All Elves	Undead, All Elves	Humans, Minotaurs, Orcs, All Elves	Dwarves, High Elves, Humans, Minotaurs
Стоимость	1	1	1	1	1	1
Стоимость в игре	50G	120G + 75M	250G + 100M	150G + 300C	150G + 150M	300G + 300M + 150S
Время (сек)	60	60	60	80	90	150
Жизнь	200	125	200	200	250	350
Скорость	8	14	12	14	4	2
Урон	—	40 P	25 P	30 M	40 P	70 C
Выстрел	—	Дальн.	Дальн.	Дальн.	Дальн.	Дальн.
Обзор	Дальн.	Супер	Оч. Дальн.	Дальн.	Дальн.	Дальн.
Колющий	2	2	3	3	3	4
Рубящий	2	2	3	3	3	4
Разбивающий	2	2	3	3	3	4
Огонь	0	1	2	1	1	2
Магия	2	2	3	4	2	3

Специальные возможности

Ferry	Перевозит до 8 юнитов.
Scoutship	Атакует только летающие юниты.
Cruiser	—
Galleon	Может становиться невидимым.
Warship	—
Destroyer	Не может атаковать летающие юниты.

НЕЖИТЬ

	Zombie	Skeleton	Wight	Wraith	Liche	Shadow	Slayer Knight	Vampire
Тип	Строитель	Пехота	Пехота	Пехота	Выстрел	Пехота	Пехота	Генерал
Стоимость	1	1	2	2	4	3	4	6
Стоимость в игре	40G	25G + 25M	100M	80C	250C	175C	190M	100G + 200C
Время (сек)	25	24	1	1	1	1	1	100
Бой	3	2	6	6	10	10	10	16
Жизнь	40	20	70	60	100	100	150	200
Скорость	4	10	6	9	8	10	5	12
Урон	10 C	10 S	12 S	10 M	20 F	15 M	25 S	20 S
Выстрел	—	—	—	—	Средн.	—	—	—
Обзор	Средн.	Средн.	Средн.	Дальн.	Дальн.	Оч. Дальн.	Близк.	Дальн.
Колющий	2	5	4	3	4	3	4	1
Рубящий	2	2	3	3	2	3	4	4
Разбивающий	2	0	2	3	1	3	3	4
Огонь	0	3	3	3	3	3	3	2
Магия	2	3	3	3	4	3	3	4

Специальные возможности

Zombie Может быть помещен в шахту.
Заражает.

Skeleton Сопротивление к выстрелам.
Может трансформироваться в Wight или Wraith.

Wight Может трансформироваться в Liche или Slayer Knight.

Wraith Может трансформироваться в Shadows.
Может атаковать летающие юниты. Крадет опыт врага.

Liche —

Shadow Может атаковать летающие юниты.
Крадет опыт врага. Получает +5 к бою ночью.

Slayer Knight Причиняет хаос.

Vampire Захватывает здания.
Крадет жизнь врага.

ВАРВАРЫ

	Thrall	Barbarian	Minotaur	Rider	Reaver
Тип	Строитель	Выстрел	Пехота	Конник	Генерал
Стоимость	1	1	1	3	5
Стоимость в игре	10M	45M	100M	72M	105G + 105M
Время (сек)	20	33	45	45	80
Бой	1	2	7	7	18
Жизнь	10	45	80	105	220
Скорость	6	8	9	16	13
Урон	5 C	10 P	12 C	15 P	40 S
Выстрел	—	Близк.	—	—	—
Обзор	Средн.	Средн.	Средн.	Средн.	Дальн.
Колющий	0	1	1	1	1
Рубящий	0	2	1	2	1
Разбивающий	0	1	1	1	1
Огонь	1	1	1	1	1
Магия	1	2	1	2	3

Специальные возможности

Thrall Может быть помещен в шахту.
Barbarian —.
Minotaur —
Rider —
Reaver Захват зданий.
Наносит двойной урон большим созданиям.

ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт:
http://www.warlordsbattlecry.com
Страница разработчиков и издателей:
http://www.ssg.com.au

Глеб ВЛАСЕНКО
zimozul@mail.infotel.ru

АРЧИ БАРРЕЛ. ДЕЛО: «ОТЕЛЬ ИМПЕРИАЛ»

Разработчик: **Руссобит-М**
Издатель: **Руссобит-М**
Жанр: **Квест**
Требования: **P200, 16Mb (P233, 32Mb)**

В свое время, когда человек еще был хомонесапиенсом, секс уже был. Он был даже раньше. Иначе откуда бы взялись все предыдущие и все последующие поколения хомосапиенсов? Разумеется, в результате занятий сексом. И раньше, когда человек только начал заниматься сексом, и позже, когда он уже вовсю им занимался, хомосапиенс развивался. К сожалению, некоторые индивидуумы занимались сексом не с тем, с кем надо, и не с тем, с чем надо. Из них получились очень интересные разноцветные люди, нам совершенно непонятные. Однако, поумнение именно во время подобного интимного процесса привело к тому, что теперь человек только о сексе и думает. И не верьте тем, кто говорит, что не думает о сексе. Значит, он им занимается слишком часто и думать просто не успевает. И подобные занятия или не-занятия иногда заставляют хомосапиенса вытворять с ближними такое, что даже сказать или подумать страшно. Но показать можно легко. Голубой экран все стерпит. Смотрите!

Однажды один очень крутой и богатый, но весьма глупый и ревнивый тип по имени Мандрагорас (хомонесапиенс тот еще) решил уличить свою красавицу жену в измене. Для этой цели он нанимает частного детектива — Арчи Баррела, то есть вас. Жена Мандрагораса сейчас находится в отеле «Империал». Необходимо отправиться туда и заснять сексуальные похождения девушки на пленку. Времени на все — три дня. Трудновато, но полторы штуки баксов — хороший стимул.

Иди в отель «Империал» и поговори с портье. Скажи ему, что хочешь остановиться в гостинице на несколько дней и тебе нужна комната. Да-да, президентский люкс будет в самый раз. Возьми ключ от 201 номера. Попробуй узнать, в каком номере живет интересующая тебя особа. Спроси, почему у портье такой бледный и сопливый вид. Скажи, что знаешь от простуды прекрасное лекарство — русская водка с красным перцем (действует исключительно на людей старше 18 лет). И тебе как раз прислали немного подобной смеси из России, а ты человек не жадный и можешь поделиться. Портье будет просто счастлив. Развернись и поговори с девушкой, сидящей на диване. Ага, оказывается, это твоя подопечная, Виктория Ланье. Стерва та еще, и послала она тебя тоже не близко. Запомним.

Зайди в дверь справа от дивана. Это кухня отеля, очень пахучее и неприятное место. Поговори с поваром-негром и купи у него за четыре доллара бутылку водки и красный чилийский перчик. Фиолетовый Бобо иногда ужасно разговорчив, и после очередного косяка его тянет с кем-нибудь поболтать. Он порывается рассказать какую-нибудь тайну или поделиться секретной информацией, и при этом совершенно не обращает внимания на желание собеседника его слушать. Прервать его бесконечную и бесполезную словесную пачкотню можно нажатием на пробел. Так же поступай и при последующем общении с поваром. Положи перчик в бутылку. Вернись к портье и отдай ему лекарство. Когда портье спросит, уважаешь ли ты его, спроси,

в каком номере живет Виктория Ланье. Оказывается, эта су... дарыня обретается в №203. Какая удача — это соседний с твоим номер. Подойди к торговому автомату, стоящему справа от лифта, и купи резиновое изделие номер 2. Сядь в лифт и поднимись на второй этаж. Попробуй заглянуть в 203-й, к Виктории Ланье. Перед дверью сидит очень неприятная и наглая собачка. Стукни ее кулаком по лбу. Нет, добровольно собака со своего поста не уйдет. Ладно, разберешься с ней попозже.

Зайди в 201 номер. На небольшом столике у окна стоит старое радио. Это самый замечательный предмет во всем отеле. Включи его и минут пять просто послушай музыку. Кстати, включать радио можно всегда. Я так и делал. Позвони в колокольчик, висящий справа от входной двери. Это вызов персонала. Познакомься с горничной Люсси. Расспроси ее о постояльцах отеля, попытайся узнать, кто где живет. Загляни в шкаф и возьми из нижнего ящика чемодан. Рассмотри внимательно картину, которая висит около входной двери. Спустись на первый этаж и еще раз поговори с портье. Спроси, почему он такой грустный и чего ему не хватает в жизни. А, старый повеса, ты по Люсси сохнешь, а она тебя игнорирует. Пообещай старику договориться с Люсси о романтическом свидании. Спроси у Джо, где в отеле можно достать травку. Сходи на кухню и поговори с негром. Спроси, есть ли у него какая-нибудь отрава, например — мышьяк. Да, этого добра у повара сколько хочешь и даже больше. Но только в обмен на травку. Ладно, будет шмаль, вернешься сюда. Выйди в холл и посмотри на диван, на котором сидела Виктория. Разгляди портрет над диваном. Замечательная картинка.

Поднимись на третий этаж и поговори с военным в отставке, инвалидом всех войн, лучшим гонщиком на инвалидных колясках, партайгеноссе Шлянге. Оказывается, в отеле творятся странные и непонятные вещи — например, проходят сеансы черной магии и различные колдовские ритуалы с принесением в жертву невинных младенцев. Просто шпионский дед, все видит, все знает и на всех стучит. Ну, тебя это не касается, кино снимешь и свободен. Заодно познакомься со старым маразматиком-французом из 301 номера. Скажи, что он очень хорошо сохранился. Вернись в свой номер и вызови горничную. Скажи, что она очень красивая и умная девушка, и вообще, здесь ей не место. С такой внешностью, как у нее, надо покорять Голливуд. Девушка, оказывается, очень хочет стать знаменитой актрисой, но чтобы пройти кинопробы на студии, ей нужно дорогое платье с декольте. Так, девочка, я тебе целую кучу платьев подарю. Выйди в коридор и отмычкой открой 202 номер. Подойди к трюмо и ножом открой правый ящик. Забери из него ножницы. Открой шкаф и возьми красное вечернее платье. С верхней полки справа возьми видеокассету. Подойди к телевизору и вставь кассету в магнитофон. Посмотри, чем люди на досуге занимаются. Ну не отель, а бордель какой-то! Отодвинь картину, висящую слева от входной двери, и запомни написанное на стене число. Зачем-нибудь да пригодится. Попробуй выйти в коридор. Оп-с, кажется, вернулась хозяйка номера. Сейчас она поднимет шум, и тебя заметут, как мелкого воришку, и посадят в тюрьму. Пройди за сиреневые двери в ванную и спрячься в баке для грязного белья слева. Подожди, пока девушка войдет в душ и закроет за собой занавеску. Выйди в коридор. Вырежи в платье ножницами декольте. Вернись в 201 номер, позови Люсси и отдай девушке платье. Скажи, что это просто подарок, и ничего не проси взамен. Только в самом конце разго-

Однозвездочный приют для извращенцев

Отель «Империал» был построен очень давно и довольно долго представлял из себя убогую хибару. Но, судя по всему, некто не побоялся вложить деньги в ремонт, и теперь отель выглядит весьма неплохо. Оставляет желать лучшего местная кухня. Есть пищу, приготовленную фиолетовым негром-наркоманом, не рекомендуется. Судя по всему, его стряпня нравится только мышам. Не меньшее удивление вызывают постоянные клиенты отеля. Среди них нет ни одного нормального человека. Все очень озабочены, но каждый чем-то своим.

вора попроси Люсси принять приглашение Джо поужинать с ним. Девушка согласится исключительно из уважения к тебе, ну и из-за платья тоже; переоденется и исчезнет.

Спустись на первый этаж и спроси Джо, сумел ли он договориться с девушкой об ужине при свечах. Оказывается, сумел, старый хрыч! И теперь весь вне себя от счастья и предвкушения. И на радостях хочет сделать тебе необычный подарок — пригласить вечером в твой номер девушку, с которой ты сможешь попить шампанского, потанцевать, в общем, расслабиться. Скажи, что тебя это очень даже заинтересовало. Так что ближе к полуночи тебе нужно быть в номере. А время как раз позднее. Иди в номер и повернись к входной двери. Сначала к тебе заглянет священник, живущий в 204 номере. Он, оказывается, большой шалунишка и развратник, и будет предлагать тебе разные непотребные штучки. Скажи ему что-нибудь не очень вежливое и побыстрее выпроводи его. А вот и твоя ночная гостья, правда, не одна, а с каким-то мерзким типом. Спроси, что ему надо. Денег? Откажись платить за подарок. Когда глупый и жадный Широ-Ниро закончит свою длинную речь, ткни его в бок пистолетом и отними у него все, что есть в карманах. А есть там большой пакет травки. Ну просто сплошное везение. Потом дай Широ-Ниро пинка и скажи, что больше не хочешь его видеть. Ну вот, теперь можно и шампанского выпить, и поболтать. Когда девушка предложит принять тебе душ, зайди в ванную и оставь дверь приоткрытой. Ага, девушка что-то подсыпала в твой стакан. Наверное, шипучку. Вернись к ней и подожди, пока она не отвернется. Поменяй стаканы местами. Девушка выпьет отравленное вино и скоропостижно скончается. Значит, это была не шипучка. Достань чемодан, набери код 795, открой крышку и засунь внутрь тело.

Контузия, как и было сказано

Из личного дела господина Шлянге. Ветеран всех мировых гражданских войн, включая войну 1812 года. Перенес несколько контузий. Боевые подвиги и героические поступки наложили на него неизгладимый отпечаток, сказавшийся на его пищеварении, нервной системе и манере общения. Готов часами рассказывать байки из военной жизни. Быстро теряет слушателей. Согласно медицинским документам, нацист-параноик Шлянге часто путает такие термины, как «секс» и «терапия». Средствами контрацепции не пользуется. Давно.

Выйди в коридор. Поговори с военным. Какой он проницательный! Шпион фигов. Труппен шлюхен в чемоданен! Не иначе сам так не раз поступал. Сделай вид, что не понимаешь, в чем дело и о чем речь. Военный скажет, что священник в панике куда-то убежал и плохо запер свой номер. А вот это уже интересно! Когда старый солдафон уйдет, отопри отмычкой 204 номер. Открой книжный шкаф и поставь на пустую нижнюю полку чемоданчик. Вот хороший подарочек развратнику-старикашке. Спустись на первый этаж и иди на кухню. Поговори с Бобо и попроси мышьяк и кусок мяса. Негр скажет, что о мясе базара не было. Скажи, чтобы он не жмотился за какой-то паршивый кусок мяса. Отдай ему травку. Повар оказался не жадный, отмусолил кусочек говядины. Посыпь мышьяком мясо. Поднимись на второй этаж и скорми отравленное мясо собаке. Кушай, противный песик! И дохни поскорее. Спустись вниз и спроси у портье, как тебе пробраться в номер Виктории Ланье. Или как хотя бы одним глазком посмотреть, что она делает в постели. Джо скажет, что тоже любит подглядывать, и даст тебе один очень ценный совет: нужно разобрать розетку в 201 номере, и кровать в соседних апартаментах будет у тебя как на ладони. Вернись в свой номер и ножом срежь розетку. Вставь в получившееся отверстие кинокамеру. Как раз в это время Виктория развлекается со своей подружкой-мулаткой. Получился замечательный порнофильм! Интересно, а отдых женщины с женщиной — это измена мужу или дружба? Правда, процессу съемки чуть не помешала сексуально озабоченная бабушка неопределенного возраста в желтом костюмчике. Поговори с ней, пообещай непременно прийти к бабушке в гости и поскорее выпроводи ее за дверь. Забери кинокамеру из

розетки. Задание Мандрагораса выполнено. Осталось связаться с клиентом и договориться о встрече. Открой свой блокнот. Посмотри дело Мандрагораса и запомни его телефон. Он написан в правом верхнем углу листа. Подойди к аппарату, сними трубку и набери номер 2-35-14. Скажи, что все сделано в лучшем виде. Мандрагорас попросит прислать пленку ему.

Спустись вниз и в очередной раз поговори с портье. Попроси его выполнить одно поручение, но никому об этом не рассказывать. Когда Джо согласится, отдай ему пленку и попроси ее отправить мистеру Мандрагорасу. Ну вот, работа окончена. Можно отправляться домой.

Загляни напоследок в свой номер. А что тут происходит? Кто-то стучит в твою дверь. О-ля-ля! Какая встреча. Перед тобой знаменитая фотомодель мисс Антонела Бигуди собственной персоной. Узнай, что хочет эта симпатичная девушка. Оказывается, ей нужна твоя помощь. Сначала как сыщика, а потом и как мужчины. Старый француз в компании священника и старухи проводит какие-то странные ритуалы, и Антонела всего этого очень боится. Сделай грудь колесом и пообещай во всем разобраться, заодно попроси ее никуда не уходить. Поднимись на третий этаж и отопри 301 номер отмычкой. Загляни в дверь слева. Действительно, чертовщина какая-то! Темнота, тени, полутени, горящая пентаграмма, некто с хвостиком, похожий на дьявола... Уф! Выйди на балкон, подыши свежим воздухом. Заодно посмотри, как старикашка француз бьет Шлянге по голове. За что, спрашивается? Когда Шлянге провалится вниз, вернись в номер и выйди в коридор. Не получилось! С тобой стало происходить что-то странное! У тебя немного изменилась грудь и выросли рыжие волосы. Тебя превратили в женщину! Правда, в симпатичную. Вот так черная магия, будь она неладна.

Посмотри на себя в зеркало. Хороша! Может, так бабой и останешься, а? Не хочешь? А вот зеркало странное. Отражает некоторые предметы не в ту сторону. К чему бы это? Возьми ножницы и сделай из заколки отмычку. Отопри ею «родной» 201 номер. Возьми из шкафа свои вещи. Зайди в ванную и через щель посмотри, что происходит в комнате. Какой-то наглый тип украл твое тело и разгуливает в нем. И не только разгуливает, а еще и к женщинам пристает. Это просто свинство. Тело обязательно нужно вернуть. Себе! Иди на кухню и скажи негру, что ты его настоящая мама. Объясни Бобо, что ты нашел его по запаху. Он очень обрадуется и пожалуется на большое количество работы. Скажи, что сегодня ты приготовишь все сам, а бедный негритосик может расслабиться и отдохнуть. Бобо вместе со своей обезьяной уйдет. Повернись направо и подойди к холодильнику. Открой его и забери оттуда все продукты, кроме анаши. Теперь можно похозяйничать на кухне. Повернись к холодильнику спиной и возьми с полки внизу большую кастрюлю. Положи в нее все найденные в холодильнике продукты и поставь кастрюлю в раковину. Открой кран и налей воды. Поставь кастрюлю на среднюю конфорку плиты и поверни ручку, чтобы загорелся огонь. Весьма скоро гадкий супчик закипит и будет готов. На нем должна появиться табличка с номером 201. Но пробовать суп лучше не надо.

Поднимись на второй этаж и зайди в 202 номер. Возьми со столика около кровати появившуюся записку, вытащи ее на экран и прочитай. Твоя давняя подруга жалуется на тяжелую жизнь и на приставания одного старо-

Где искать корни фетишизма?

Отец Картизан имеет довольно натянутые отношения с религией в целом и с церковью в частности. Неоднократно уличался в прелюбодеяниях с хорошенькими монахинями, за что даже был с позором изгнан из одного аббатства. Довольно много путешествовал и не раз был замечен в компании известных сектантов-шарлатанов. Удивительно похотлив и развратен. Специально носит мешкообразную рясу, чтобы скрыть под ней всевозможные фетиш-аксессуары. Очень любит пользоваться контрацептивами, причем часто не по прямому назначению.

го маразматика и очень просит тебя позвонить ей. Телефон она защифровала в записке. Выпиши все упоминающиеся числа. Получится 29543. Иди в 201 номер и позвони подруге. Попроси ее обзвонить все редакции местных и центральных газет и позвать вечером в гостиницу репортеров, пообещав им сенсационный материал. Ничего не объясняй ей заранее. Спустись вниз и поговори с портье. Оказывается, в гостинице только что скончалось несколько человек. Узнай, кто это был и отчего умерли постояльцы гостиницы. Можешь немного позлорадствовать.

Вернись на второй этаж. Здесь тебя поджидает отец Картизан. Он будет долго и нудно уговаривать тебя прийти к нему и помолиться перед сном. Согласись, скажи, что обязательно заглянешь. Обрати внимание: на столе в конце коридора дрыхнет толстый рыжий кот. Попробуй его разбудить. Иди в 204 номер и поговори со священником. Согласись выпить вина и предложи сыграть в карты на раздевание. Старикашка с радостью согласится. Ну, принцип игры в очко я тебе объяснять не буду, сам должен знать. Сначала карты берет священник, потом — ты. Постарайся не перебирать. Можешь открываться с двумя любыми картами. У святого отца обычно карт больше, чем надо. Но с первого раза почти наверняка выиграть не получится, и священник полезет срывать с тебя одежду. Дай ему по фейсу и предложи сыграть еще раз. Выиграть надо два раза подряд. Тогда священник снимет с себя почти всю одежду и останется в весьма оригинальном мазохистском костюме. Как раз в этот момент в номер ворвутся фоторепортеры и заснимут пикантный момент. Надо думать, труп в шкафу тоже повесят на старикашку, и теперь ты его нескоро увидишь.

Полистай газеты, опубликовавшие компрометирующие отца Картизана снимки. Выйди в коридор и зайди в 202 номер. Подойди к барной стойке. Появятся духи несчастных девушек и расскажут тебе, как у них украли тела, а души выбросили, и попросят помочь им. Оказывается, надо каким-то образом вызвать демона тьмы и попросить его вернуть все назад, на свои места. Может, все-таки лучше девчонкой останешься, а? Ладно, шучу. Вернись в номер священника и посмотри в ящик, в который раньше спрятал чемодан с трупом. Возьми с полки молоток. Подойди к картине с тонущим кораблем. Отодвинь ее в сторону. Сломай дверцу сейфа молотком и забери красную книгу и видеокассету. Кассету, если хочешь, можешь посмотреть. Там в конце одно важное слово говорят. Открой магическую книгу и пролистай ее до страницы, на которой описаны способы вызова демона тьмы. Половина второй страницы вырвана. Пролистай книгу назад и найди способ поиска утерянного. Нужно сжечь трусики блудницы между ног дьявола и произнести название утерянного наоборот. Кошмар какой-то! Сходи в 202 номер и возьми в шкафу свечку. Вернись в 204 номер и вставь свечку в объемное изображение дьявола, едущего на осьминоге, висящее на стене около картины. Зажги свечку зажигалкой, положи сверху красные трусики и, когда они сгорят, скажи нужные слова (вторая строчка сверху). Снова пролистай книгу заклинаний. Второй способ вызова демона по личным вопросам восстановился. Прочитай его. Им-то тебе и нужно воспользоваться. Усы, голова, невинность... Этого у нас полно.

Выйди в коридор и дай толстому коту пинка под зад, хватит ему валяться! Когда кот подойдет к тебе, возьми ножницы и отрежь ему усы. Ошалевший кот убежит. Над столом, на котором спал кот, висит бычья голова. Забери ее. Спустись вниз, зайди на кухню, открой холодильник и возьми из дверцы луковицу. Порежь ее но-

Маленький словарик знакомых слов с незнакомым значением

Пятка — маленький бычок от беломорины с анашой. Кекс — типа пельмень и все такое. Шмаль — анаша. Анаша — травка. Фетиш — некая вещь, без которой определенные процессы или действия не доставляют удовольствия. Например, посещение туалета без газеты. «Руссобит-М» — просто замечательная компания с уклоном в сексуальную озабоченность своих клиентов. Вали отсюда — бери вот тут сколько хочешь. Косяк — обкурившийся негр.

жом на мелкие дольки. Поднимись в 201 номер и позвони в колокольчик. Когда Люсси придет, сунь ей под нос резаный лук. Она заплачет горькими невинными слезами. Поймай ее слезинку в бутылочку. Теперь иди в 202 номер и подойди к барной стойке. Включи вентилятор и поднеси к нему голову коровы. Появится демон и спросит, чего тебе надо. Попробуй объяснить ему, что ты хочешь. Да, рассказчик из тебя получился паршивый. Но демон и сам понял, что тебе от него нужно. Условие выполнения твоего желания одно: сжечь книгу заклинаний, чтобы люди больше никогда не беспокоили демона своими дурацкими просьбами. Тогда он обретет покой. Но, как справедливо сказал великий классик, рукописи не горят. Но книгу непременно нужно уничтожить. А вот как это сделать, решай сам, этого не знает даже демон тьмы.

Some cash не повредит никому, кроме начальства

Особам умным, любознательным и сообразительным будет доступна очень полезная в повседневной жизни вещица — книга заклинаний и магических рецептов. Несмотря на трудность получения отдельных ингредиентов, некоторые советы вполне можно воплотить в жизнь. Например, способ одноразового увеличения зарплаты заключается в следующем: закипающей кровью начальника обрызгать те места, в которых хотите, чтобы появились деньги. Свой кошелек, хотя бы. Кстати, никто не запрещает использовать данный рецепт каждый день. Скорое обогащение и частая смена начальства гарантированны.

От редактора: искренне надеюсь, что Ник не пробовал сей рецепт на собственном кошельке. Да и потом, откуда он возьмет мою кровь?..

Спустись на кухню и поговори с вернувшейся обезьяной. Она мешает тебе ходить по кухне. Дай ей зеленый презерватив. Обезьяна его надует, и они оба лопнут. Подойди к полкам слева и возьми знакомую кастрюлю. Наполни ее водой и положи туда магическую книгу. Поставь кастрюлю на плиту и включи огонь. Чернила растворятся, и книга поменяет цвет. Теперь сожги чистые листы книги зажигалкой. Демон тебя не обманул. Как только книга исчезла, ты снова превратился в мужчину. Привет, Арчи Баррел!

И тут пришла к тебе в гости красавица фотомодель Антонела Бигуди. И сказала, что без тебя ей жизнь не мила и все такое. Ты забрался в постельку, а она скинула свой розовенький халатик... И оказалась она Антоном Бигуди, волосатым мужиком с бабским личиком и кривыми ногами. А тот урод, который некоторое время пользовался твоим телом, успел скушать несколько тарелок сваренного тобой супа. А мучиться животиком и сидеть на толчке придется тебе.

Мораль: будь ты хоть Ларри Лафером или Арчи Баррелом, а секса тебе не видать как своих лопоухих. Но при всем при этом ты всегда остаешься Хомосапиенсом. С большой буквы.

Nick SILIN

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

ACCELERATOR

Нажми на **Ctrl** и вводи что-нибудь из нижеперечисленного.
muchmoney — $130,000 на халяву.
allweapons — Все оружие.
helpme — Починиться.
agressor — Бесконечное оружие.
booster — Экстра-ускорение.

AGE OF EMPIRES 2: CONQUERORS

Нажмите ENTER во время игры и вводите нижеследующие коды:
ROCK ON — 1000 единиц Stone.
LUMBERJACK — 1000 единиц Wood
ROBIN HOOD — 1000 единиц Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S — 1000 единиц Food
MARCO — открыть карту
POLO — убрать туман войны
AEGIS — все производится и строится намного быстрее
NATURAL WONDERS — под нашим контролем — сама природа!
RESIGN — проигрыш
WIMPYWIMPYWIMPY — тоже проигрыш
I LOVE THE MONKEY HEAD — дает VDML
WOOF WOOF — летающие собаки
FURIOUS THE MONKEY BOY — маленькая обезьянка
HOW DO YOU TURN THIS ON — машина типа Cobra
TORPEDO# — убить оппонента #
TO SMITHEREENS — юнит типа Saboteur
BLACK DEATH — уничтожить всех врагов
I R WINNER — выигрыш

ALIENS VERSUS PREDATOR GOLD

Для начала проделываем общую для 3D Action игр рутину: редактируем ярлык к запускающему файлу. Смотрим **Properties**, вписываем после **«avp.exe»** строчку **—debug**. Теперь остается лишь запустить игру, вызвать консоль «тильдой» и вводить читы.

Морпех:

MOTIONTRACKERVOLUME # — Меняем параметр **Volume** для Motion Tracker'a (**#** = от **0.00** до **1.00**).

MOTIONTRACKERSPEED # — Меняем параметр **Speed** для Motion Tracker'a (**#** = от **1** до **16**).

Хищник:

GIMME_CHARGE — Восстановить энергию.

Чужой:

CROUCHMODE 0/1 — Режим лазанья по стенам включить/отключить.

Для всех:

ALIENBOT — Создать Чужого, контролируемого компьютером.

GIVEALLWEAPONS — Все оружие и боеприпасы.
GOD — Режим Бога.
LIGHT — Создать ауру света вокруг игрока. Еще раз введешь — аура светлее станет.
MARINE BOT # — Создать # ботов Морпехов.
PREADOBOT # — Создать # ботов Хищников-Чужих.
PREDALIENBOT — Создать Хищника-Чужого, контролируемого компьютером.
PRAETORIANBOT — Создать Praetorian-Чужого, контролируемого компьютером.
XENOBORG — Создать Xenoborg'a, контролируемого компьютером.
SHOWFPS — Показать FPS.
SHOWPOLYCOUNT — Показать счетчик полигонов.
LISTVAR — Внутриигровой хелп.
TIMESCALE # — Сменить скорость игры (# = от 0.00 до 1.00).
P.S. С чит-кодами записываться нельзя.
P.P.S. Все коды вводятся исключительно большими буквами.

ARMY MEN: AIR TACTICS

Во время игры зажми как следует **BACKSPACE** и печатай один из нижеперечисленных кодов.
!ripoff blue — Максимальное здоровье.
!ripoff red — Бесконечное здоровье.
!ripoff white — Проиграть миссию.
!plastic surgery — Allerod, или Все красное (c)...

CHASM: THE RIFT

Нажми **BACKSPACE**, затем надави **TAB**, после чего вводи коды.
ammo — Полный боезапас.
fullmap — Открыть карту.
kill — Убить всех монстров.
chojin — Режим Бога.
weapon — Все оружие.
armor — 200 единиц брони.
invisible — Невидимость.
next — Пропустить уровень.
keys — Получить все ключи.

CODENAME: EAGLE

Для активации кодов нажми **ALT+S**, затем пиши:
codenamegod — режим Бога;
weaponmaster — все оружие;
armorgod — 200% брони;
itemgod — получить все вещи;
missionmaster — открыть все миссии.
Чтобы пропустить уровень, введите код на режим Бога и нажмите **F10**.

DAIKATANA

Чтобы наслаждаться халявной игрой, открывай ярлык к Катане на десктопе. Вписывай параметр **+set console 1**. Во время игры вызывай консоль и пиши **cheats on**. Вот теперь можно и коды вводить.
god — Режим Бога.
health # — Повысить здоровье на # (100+).
weapon_give_# — Дать оружие, соответствующее эпохе # (1-10).
massacre — Убить всех врагов на уровне.

notarget — Невидимость.
noclip — Прохождение сквозь стены.
cheats 0 — Отключить читы.
cam_toggle — Переключение видов камеры.
cam_nextmon — Переключить камеру на следующего врага.

DARK REIGN 2

Чтобы поиграть в любую миссию, нужно открыть **Свойства** ярлыка к Dark Reign 2 и добавить в конце строчки **Target** следующее: **—cmd:»gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio».** Например, вся строчка может выглядеть так: **C:\Games\dreign2\dr2.exe —cmd:»gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio».**

Начните игру и кликните на кнопке **Tools** в нижнем правом углу экрана. Выберите «load» в следующем меню. Отсюда можно выбрать любую кампанию, которую вы хотите поиграть. Как только она загрузится, снова кликните на **Tools**, затем на **Play Mission**. Таким образом можно посмотреть все вставки и даже то, как разработчики их делали.

DEUS EX

На всякий случай напомню, что **Deus Ex**, в отличие от многих свежевыпущенных игр жанра 3D Action, создан на движке Unreal, и многие команды и чит-коды могут вполне соответствовать...

Для начала зайдите в директорию deusex/system и откройте файл user.ini. Найдите там биндинг кнопки **T**. Если таковой присутствует, сотрите строку и впишите **t=talk**. Если биндинга нет вообще, выберите отдельную строчку и впишите все то же **t=talk**.

В игре нажмите **T**, сотрите линию **Say** и введите **set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True**

Теперь можно вводить коды.
god — Режим Бога.
invisible — Невидимость.
behindview — Вид от первого лица, 1 = Включить, 0 = Выключить.
fly — Режим полета.
walk — Режим полета — отключение.
iamwarren — Включить EMP Shield.
allskillpoints — Дает все скилл-пойнты.
allweapons — Дает все оружие.
allammo — Пополнить боезапас.
allaugs — Все Basic Augmentations.
tantalus — Убить данную цель (напомню, что зеленый прицел — это свои!).
opensesame — Открыть данную дверь (только для белого прицела, само собой).
legend — Секретное меню.
allhealth — Полное здоровье.
allenergy — Полная энергия.
allcredits — 10000 кредитов.
allimages — Все изображения.
summon X — получить X (предмет, врага или NPC; список см. ниже).
spawnmass X # — Получить количество # предметов X.

Список получаемых предметов:

AcousticSensor
AdaptiveArmor
AlexJacobson
Ammo10mm
Ammo20mm
Ammo3006
AmmoDart
AmmoDartFlare
AmmoDartPoison
AmmoNapalm
AmmoPlasma
AmmoRockets
AmmoRocketWP
AmmoSabot
AugBallistic
AugCloak
AugDatalink
AugEMP

AugEnviro
AugIFF
AugShield
AugStealth
AugTarget
BallisticArmor
basketball
Binoculars
BobPage
bumfemale
bummale
Candybar
Cat
Cigarettes
cop
Credits
doberman
doctor
FireExtinguisher
Flare
Gray
Greasel
HazMatSuit
JaimeReyes
JCDentonMale
JoeGreene
JojoFine
Liquor40oz
LiquorBottle
Lockpick
MedicalBot
MedKit
militarybot
mj12commando
mj12troop
MultiTool
Mutt
NicoletteDuClare
nurse
PaulDenton
Rat
Rebreather
RepairBot
riotcop
Seagull
Sodacan
SoyFood
Terrorist
TiffanySavage
unatcotroop
VialAmbrosia
VialCrack
WaltonSimons
WeaponAssaultShotgun
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponLAM
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
WeaponPistol
WeaponPlasmaRifle
WeaponProd
WeaponRifle
WeaponSawedOffShotgun
WeaponShuriken
WeaponStealthPistol
WineBottle

Переход на любой уровень:

Снова нажмите **t**, сотрите слово **Say** и введите:

Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747
Open 03_NYC_Airfield
Open 03_NYC_AirfieldHeliBaseOpen
03_NYC_BatteryPark
Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
Open 03_NYC_UNATCOHQ
Open 03_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Bar
Open 04_NYC_BatteryPark
Open 04_NYC_Hotel
Open 04_NYC_NSFHQ
Open 04_NYC_Smug
Open 04_NYC_Street
Open 04_NYC_UNATCOHQ
Open 04_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Underground
Open 05_NYC_UNATCOHQ
Open 05_NYC_UNATCOIsland
Open 05_NYC_UNATCOMJ12lab
Open 06_HongKong_Helibase
Open 06_HongKong_MJ12lab
Open 06_HongKong_Storage
Open 06_HongKong_TongBase
Open 06_HongKong_VersaLife
Open 06_HongKong_WanChai_Canal
Open 06_HongKong_WanChai_Garage
Open 06_HongKong_WanChai_Market
Open 06_HongKong_WanChai_Street
Open 06_HongKong_WanChai_Underworld
Open 08_NYC_Bar
Open 08_NYC_FreeClinic
Open 08_NYC_Hotel
Open 08_NYC_Smug
Open 08_NYC_Street
Open 08_NYC_Underground
Open 09_NYC_Dockyard
Open 09_NYC_Graveyard
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow

Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_Cmd
Open 12_Vandenberg_Computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_Oceanlab_Silo
Open 14_OceanLab_UC
Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page

Номер перед названием города или масштабной локации означает его уровень. Например, «**Open 03_NYC_BatteryPark**» — это переход на уровень **3 Battery Park** в Нью-Йорке.

Чтобы увидеть все мультики, напечатайте:
Open 00_Intro
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4
Первый код покажет интро, последние четыре — разные концовки игры.

EARTH 2150

Нажмите **Enter** в процессе игры и введите **I_wanna_cheat.**
Снова нажмите **Enter** и...
x-mas_pack — Полностью починиться и обзавестись боеприпасами.
fireworks — Мины.
armageddon — Метеоритный дождь.
no_more_secrets — Полная карта.
no_one_hides — Увидеть все юниты.
i_love_this_game # — Получить # CR.
i_hate_limits # — Установить лимит для юнитов в # CR.
einstein 0/1 — Быстрое исследование 0 = Выключить, 1 = Включить.
the_hammer_of_thor — Убить всех врагов в радиусе 8 единиц.
massacre — Убить вообще всех в радиусе 8 единиц.
see_you_next_life — Уничтожить выбранного юнита.
hasta_la_vista_enemigos — Уничтожить все, что видно.
bad_time_bad_place — Нанести урон юнитам в непосредственной близости.
eagle_eye — Увидеть вообще все.
let_be_darkness — Туман.

GROUND CONTROL

В главном меню зажмите одновременно '**M**', '**S**' и '**V**'. Должен появиться дисплей для ввода кодов.
console — Дает возможность вызывать консоль тильдой (~).
god — Режим Бога для всех юнитов.
notgod — Отключение режима Бога для всех юнитов.
gimme maps — В меню Custom можно выбрать любую миссию кампании.
flashlight — Интерфейс подсвечивается.
from massive with love — Прикольные текстурки.
the new generation of rts-games — Секретная миссия.

HEAVY METAL FAKK2

Значится, так. Выбираем в меню Video/Audio --> Advanced Options --> Checkmark Console. Во время игры вызываем консоль известным телодвижением в сторону тильды (~). Вводим:

god — режим бога

notarget — враги не атакуют

noclip — режим ходьбы сквозь стены

give all — все оружие и все предметы (включая аптечки, воду и так далее)

health 100 — полное здоровье

eventlist — показать все возможные команды консоли

map # — переключиться на карту #

Карты в алфавитном порядке (через точку с запятой): **blood; cemetary; cliff1; cliff2; creeperpens; end; fakkhouse; fog; gruff; gruff_cinema; homes1; homes2evil; homes2good; intro; landersroost; oracle; oracleway; otto; over; shield; swamp1; swamp2; swamp3; towncenter_evil; towncenter_good; training; under; water; zoo.**

ICEWIND DALE

Для начала хочу обратить ваше внимание на тот факт, что для правильной работы читов может понадобиться Icewind Dale версии **1.05** или выше. Необходимый патч вы найдете на нашем компакте.

Нажмите в игре **Ctrl+Tab**, чтобы вызвать консоль, и введите следующие коды.

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea(); — Показывает всю карту.

CHEATERSDOPROSPER:Hans(); — Телепортирует героев к местонахождению курсора.

CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([number]); — Вместо [number] введите число. Именно столько экспы получит каждый герой.

CHEATERDOPROSPER:AddGold([number]); — Вместо [number] введите число. Именно столько золота получат герои.

CHEATERDOPROSPER:Midas(); — Вам дается 500 золотых. Тоже хлеб.

CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(); — 5 healing potions, 5 antidotes и один Scroll Of Stone To Flesh.

Но это еще не все! Сохраните копию файла **icewind.ini** куда-нибудь подальше. На всякий пожарный, во избежание. Теперь открывайте оригинал любым текстовым редактором и добавляйте линию **Cheats=1** под строкой **[Game Options]**. Начните игру и нажмите **Ctrl+Tab**, чтобы вызвать консоль. Введите **CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();**

И теперь настал через опробовать коды.

[Ctrl] + J — Передвинуть героев в место, на которое указывает курсор.

[Ctrl] + R — Лечит или воскрешает героя, портрет которого выбран в данное время.

[Ctrl] + Y — Убить выбранного монстра или NPC, но — не получив при этом ни грамма экспы.

[Ctrl] + 4 — Разузнать о местоположении ловушек.

CHEATERSDOPROSPER:CreateItem(«XXXX»),

где XXXX — код для предметов:

SCRL1Q — Scroll of Vampiric Touch
SCRL04 — Protection from Cold
SHLD06 — Large Shield +1
SW1H01 — Bastard Sword
SW2H01 — Two Handed Sword
WAND02 — Wand of Fear
XBOW03 — Heavy Crossbow of Accuracy
AMUL01 — Necklace of Missiles
AROW07 — Arrow of Dispelling
AX1H01 — Battle Axe
BELT02 — Golden Girdle
BLUN05 — Mace +1
BOLT02 — Bolt +1
BOOK03 — +1 Con
BOOT01 — Boots of Speed
BOW01 — Composite Long Bow
BRAC06 — Gauntlets of Ogre Power
BULL02 — Bullet +2
CHAN06 — Mithril Chain Mail +4
CLCK02 — Cloak of Protection +2
DAGG03 — Dagger +2
DART02 — Dart +1

HALB02 — Halberd +1
HAMM03 — War Hammer +2
HELM03 — Helm of Glory
MISC35 — Horn Coral Gem
POTN03 — Potion of Hill Giant Strength
PLAT05 — Full Plate Mail +1
RING01 — Ring

Вызовите консоль по команде **Ctrl+Tab** и введите один из нижеприведенных кодов:
CheatersDoProsper:JeffKAttacks()
CheatersDoProsper:JeffKDefends()

KISS PSYCHO CIRCUS – THE NIGHTMARE CHILD

Во время игры нажмите ~ (тильду), тем самым вызвав консоль, и набирайте:
Invuln — Режим Бога.
GimmieGimmieGimmie — Все оружие.
NoClip — Проходим через стены.
NoTarget — Прицеливание включить/выключить.
Spectator — Режим полета.
ChaseCam — Сменить положение камеры (пять вариантов).
CyclePlayerClass — Переключить класс игрока (четыре варианта).
NextArmor — Повышение брони и здоровья.
PrevArmor — Понижение брони.
RestartLevel — Перезагрузить уровень.

Некоторые коды не работают в консоли. Поэтому придется немного повозиться. Найдите поддиректорию **Profiles** в папке с игрой и откройте любой файл с расширением **.cfg**. Поищите строчку **«Developer» «0»** и замените ее на **«Developer» «1»**. Учтите, это придется делать часто, так как игра при выходе имеет тенденцию менять строчку обратно. Такая вот она нехорошая, игра.

Теперь в игре зайдите в опции **SETUP/KEYBOARD** и посмотрите в самый низ меню. Там должны быть две новых секции: **«HUD TOGGLES»** и **«CHEATS»**. Здесь любую функцию читов можно навесить на любую клавишу. Очень удобно.

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Выберите в инвентории книгу **HINTS FOR VIDEOGAMES**, и можете приступать к кодированию!
YOULOOKINATME — Бесконечное здоровье.
IFEELUNUSUAL — Бесконечные боеприпасы.
QUICKSUCKITOUT — Иммунитет к яду.
PATRICKMARLEY — Прослушать Darnley Microcorder.
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT — Посмотреть Credits. Если очень хочется.

MDK2

Нажмите тильду (~) и печатайте:
God(1) — Режим Бога.
mdkNewGame(1,12) — Прыгнуть на уровень 1.
mdkNewGame(2,12) — Прыгнуть на уровень 2.
mdkNewGame(3,12) — Прыгнуть на уровень 3.
mdkNewGame(4,12) — Прыгнуть на уровень 4.
mdkNewGame(5,11) — Прыгнуть на уровень 5.
mdkNewGame(6,8) — Прыгнуть на уровень 6.
mdkNewGame(7,11) — Прыгнуть на уровень 7.
mdkNewGame(8,8) — Прыгнуть на уровень 8.
mdkNewGame(9,13) — Прыгнуть на уровень 9.
mdkNewGame(10,7) — Прыгнуть на уровень 10 (Final).
mdkNewGame(11,1) — Прыгнуть на уровень 10 #1 (Special).

mdkNewGame(12,1) — Прыгнуть на уровень 10 # 2 (Special).

GodDebugToggle() — Режим Бога включить/выключить.

Попробуйте ввести **KurtGetNaked()**, затем перепрыгнуть заново в тот уровень, на котором вы играете.

METAL FATIGUE

Нажмите «**Y**» во время игры, и коды вам в руки.

Lava — Бесконечные МетаДжоули.

Robots — 3 комбота.

Panzer — 20 танков.

Missiles — 20 ракетных машин.

Time warp — Hover Trucks работают быстрее.

MOTOCROSS MADNESS 2

В главном меню набери **big heads** — у байкеров будут большие головы!

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR – URBAN OPERATIONS

Дабы убедиться в существовании кодов к очередному воплощению R6, нажми **Enter**, чтобы вывести коммуникационное окно, и вводи следующее:

teamgod — Режим Бога для всех участников рейда.

avatargod — Режим Бога для данного бойца.

nobrainer — Отключить AI.

explore — Условия победы отсутствуют. Помогает, когда хочется просто на карту посмотреть.

5fingerdiscount — Заполнить инвенторию полезными штуковинами.

theshadowknows — Невидимость.

SHOGUN: TOTAL WAR

Коды вводятся прямо в игре. Читы могут не работать в версиях 1.01 и выше.

.matteosartori — Открыть карту.

.daggins — Показать карту.

.muchkoku. — Бесконечное KoKu.

.conan. — Убрать возможность постройки, негативное KoKu.

STAR TREK: ARMADA

Нажми **Enter** во время игры и вводи коды.

kobayashimaru — Следующая миссия.

showmethemoney — Дает 2000 денег.

canofwhoopass — Компьютер эффективнее контролирует ваши корабли.

youstopmecold — Корабли строятся быстрее.

avoidance — Персонал производится быстрее.

Неубиваемость

Сначала придется покопаться в директории с игрой и открыть в «Блокноте» файл **RTS_CFG.h**. Найди строку **float EASY_DAMAGE = 0.5;** и измени значения на **0.0;**

То же самое сделай и с **float HARD_DAMAGE = 2.0;**

Теперь щиты кораблей будут непробиваемыми, за исключением случаев, когда они снимаются спецорудиями.

Перевозка людей

Найди строку **TRANSPORTER_MAX = 5;** и измени значение **5** на что-нибудь повыше. Чем выше цифра — тем больше людей можно будет перевозить.

Параметры ресурсов

Найди строки и поменяй значения:

int cfgMaxDilithium = максимально возможное количество Дилитиума;

int cfgMaxOfficers = максимально возможное количество офицеров;

int cfgMaxCrew = максимально возможное количество человек в команде;

int cfgStartingDilithium = количество Дилитиума в начале миссии (рекомендую 999999);

int cfgStartingCrew = количество команд в начале миссии.

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Выбор уровня: введи следующую фразу: **R Testers ROCK**. Прописные буквы учитываются. Далее выполни следующее: зажми **R+U** на одну секунду. Зажми **N+O** на секунду. Нажми **T** дважды. Зажми **W+I** на одну секунду. Зажми **T+H** на одну секунду. Зажми **X+I** на одну секунду. Зажми **Z+O** на одну секунду. Зажми **R+S** на одну секунду.

Shield: зажми **C** на пять секунд. Будет щит.

Fly Other Ships: зажми **C** на пять секунд, когда будете летать на Outrider во время Skyhook Battle — сможешь полетать на X-wing. Зажми **C** на пять секунд снова — полетите на TIE fighter. Зажми **C** на пять секунд еще разок — и вернешься к Outrider.

STARLANCER

Чтобы попасть в нужную миссию, придется начинать игру заново. Да, таковы жизненные реалии, что поделать. В главном меню зажми **Ctrl** и введи **potatoe**. После этого вверху появится **M1**. Это — номер миссии. Цифрами на клавиатуре набери номер нужной миссии, затем зажми **Ctrl+Enter**. Держи, пока не появится экран выбора корабля. Удачи, старлэнсер.

SUBMARINE TITANS

Одним нажатием ENTER во время игры вы получите доступ к...

FOW — открыть карту

TECH — все технологии

ENERGY — полная энергия

AIR — полный запас воздуха

SILICON — полный силикон (для силикоидов)

METAL — 1000 Metal

GOLD — 1000 Gold

CORIUM — 5000 Corium

EXITON — 1000 Gold, 5000 Corium, 10000 Metal

TACHYON: THE FRINGE

Настоящему Тахиону нужно нажать семерку во время игры и начать вводить коды.

IM A CHEATER — Вот теперь ты точно читер! Этот код необходим для активизации читов.

ONE MILLION DOLLARS — 5000 кредитов на халяву.

QUICKENING — Режим непобедимого Тахиона.

COME GET SOME — Весь боеприпас.

DILITHIUM — Вся энергия.

THERE IS NO SPOON — Вернуться на базу и автоматически победить.

BOOM STICK — Все предметы — на раз!

RAGTAG — Все корабли — на два!

KESSEL RUN — Улучшить корабль.

TEST DRIVE OFFROAD 3

Все чит-опции, машинки... все рулезы, в общем. В качестве имени введи **ZAKARY X**. И ВСЕ.

TOCA – TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2

Все коды нужно вписывать не куда-нибудь, а вместо своего имени.

TOPDOWN — Вид будет как в GTA.

DOUBLE — Все дороги.

CARTASTIC — Все машины.

OUCH — Режим Битвы.

MOVIE — Тупые столкновения.

HIGHJUMP — Маленькая гравитация.

HANGOVER — Горизонт размыт.

SKINNY — Вид от колес.

SKATES — Двойная скорость и тормоза.

GIRDLE — Выделены графические элементы — дорога, текстуры.

ECKLOCK — Открыть дополнительный трек.

FASTBOY — Турбо включено.

MINICARS — Режим МикроМашинок.

TRIPPY — Режим Психоделики.

UNREAL TOURNAMENT

Забавно посмотреть на врагов. Нет, не ботов.

По вызову консоли (~) наберите **summon unreali.[opponentname]**, где [opponentname] — это:

warlord; titan; stone titan; squid; slith; skaarj; skaarjwarrior; skaarjscout; skaarjlord; skaarjberserker; skaarjassassin; iceskaarj; skaarjtrooper; skaarjsniper; skaarjofficer; skaarjinfantry; skaarjgunner; queen; pupae; nali; nalipriest; mercenary; mercenaryelite; manta; giantmanta; cavemanta; krall; lesserkrall; krallelite; gasbag; giantgasbag; fly; devilfish; cow; babycow; tentacle; brute; lesserbrute; behemoth; bots; skaarjplayerbot; humanbot; malebot; maletwobot; malethreebot; maleonebot; femalebot; femaletwobot; femaleonebot; nalirabit; horsefly; blobelt; biterfish; bird1; parentblob; horseflyswarm; deadbodyswarm; biterfishschool.

VAMPIRE: THE MASQUERADE – REDEMPTION

Найдите у себя на десктопе ярлык к «Вампиру», откройте его свойства и впишите **«C:\Program Files\Vampire The Masquerade – Redemption» –console**

В режиме одного игрока нажмите тильду (~). Вводите коды в консоли. Некоторые коды действуют на выбранного персонажа, так что придется переключаться на каждого, чтобы применить код.

god 0/1 — 1 = Режим Бога включен, 0 = Режим Бога отключен.

cash # — Денег резко стало #.

dropcash # — Бросить # денег.

xp # — Добавить # экспы.

freecasting 0/1 — 1 = Позволить кастовать магию без использования крови, 0 = Отключить данный режим.

ai — Полностью лишает разума врагов и твоих соратников.

addalldisciplines # — Все дисциплины повысить до #.

revive — Полное здоровье (можно ввести и после смерти).

freeammo — Больше патроны нам не нужны.

killme — Полная и бесповоротная смерть (Revive не поможет).

totals — Показать инфу по данной местности (экспы, деньги и т.д.).

addthing # — Перед вами появится предмет (вместо # — например, Vitae или Dagger).

advancement — Выводит дополнительное окно.

framerate 0/1 — 1 = Показать кадры в секунду, 0 = Не показывать кадры в секунду.

poisonme — Отравиться.

diseaseme — Заболеть.
damage me — Повредить себя, любимого.
whereis — Показать местонахождение.
frenzyme — Кристоф резко начинает торчать.
maxfps # — Установить максимальное количество кадров в секунду #.
shapeshift # — Превратиться в # (например, bat).
shapeshift — Вернуться в исходное состояние.
freeze — Тело замирает, но двигаться можно.
pause — Пауза.
resume — Отмена паузы.
jump — Переключиться на уровень. Например, jump Convent. Внимание: если вы перепрыгнете на какой-нибудь из уровней, автосохранение сработает соответствующим образом. Если, например, вы чего-то не сделали ранее, то не включатся определенные тригеры, позволяющие развиваться сюжету. Данный чит-код можно использовать, когда нужно вернуться на какой-нибудь из уже пройденных уровней.

Список уровней:

Convent
ConventDay
OldTownDay
SmithyDay
Inn4StagsDay
JudithBridgeDay
University
StThomas
GoldenLaneDay
UnornaDay
EastGate
EastGateNight
OldTown
Smithy
Inn4Stags
JudithBridge
Unorna
Haven
PetrinHill
PetrinHillDay
AnezkaRoom
NQuarter
PragueCastle
PrinceBrandl
GoldenLane
DummyNorthQuarter
DummyNorthGate
DummyNorthQuarterGate
SilverMines
SilverMines2
SilverMines3
SilverMinesNight
Monastery
Monastery2
Monastery3
ArdanChantry
ArdanChantry2
ArdanChantry3
ArdanChantry4
JosefTunnels
JosefTunnels2
JosefTunnels3
VysMountain

VIETNAM BLACKOPS

Нажми T и пиши:
god — Режим Бога.
noclip — Режим прохождения сквозь стены.
weapons — Все оружие.
ammo — Полный боезапас.
removeai — Убирает врага.
easy — Легкий режим.
normal — Нормальный режим.
hard — Сложный режим.

WARLORDS: BATTLECRY

Введите эти коды прямо во время игры.
IAMATANK — Режим Бога.
IAMASEER — Открыть карту.
IAMALOSER — Проиграть сценарий.
IAMAWINNER — Выиграть сценарий.
IAMANARCHMAGE — Все заклинания.

ШЕСТНАДЦАТЕРИЧНЫЕ КОДЫ

MAGIC TRAINER CREATOR

Мало того, что стандартные коды присутствуют далеко не для всех игр, так еще и крайне далеки от идеала. Если хочется ничем себя не стеснять и производить в игре именно те изменения, которые реально требуются (например, не сто миллионов денег себе прибавить, а скромные сто золотых, которых только и не хватает для развития; а может, наоборот, отнять у себя часть денег, усложнив путь к победе!), то надо пользоваться программами шестнадцатеричного взлома. Именно они являются орудием настоящего геймера. Можно использовать находимые мною hex-коды. Можно действовать самому. Как больше нравится.

Для использования hex-кодов рекомендую использовать **Magic Trainer Creator (MTC)**, как наиболее распространенную и мощную. Впрочем, как альтернативный вариант, можно прибегнуть и к отечественному **GameCheater** или пользующемуся заслуженной популярностью **CheatFinder**.

Сначала запускаете игру, затем МТС (*см. картинку с окном программы*). В поле **Process ID** выберите exe'шник игры. ***Если нужна заморозка значения*** (оно уже не будет изменяться), вводим указанный мной адрес в поле **Values to write in memory** (1), в соседнее маленькое поле (2) вводим нужное шестнадцатеричное значение. Нажимаем **ADD**, значение добавится в большое поле **Values to write in memory** (3). Выбираем в поле **Freeze setting** частоту обновления значения (лучше поставить на максимум) и нажимаем **FREEZE**. Если значение нужно поменять, то щелкаем по нему — появляется маленькое окно, в которое вводим двухзначное шестнадцатеричное значение и нажимаем на кнопку этого маленького окна. Нажимаем кнопку **Poke**.

Если заморозка не требуется, то либо поступаем как в первом случае, либо вводим адрес в поле **Address** (4) и нажимаем **WRITE**. В поле **Monitor** нажимаем нижнюю среднюю кнопку (5) — вы увидите, что в поле появился шестнадцатеричный код. В самой верхней строке, как правило, в самом ее начале сразу после указанного мной адреса первые несколько бит и являются тем значением, которое надо изменить. Нажимаем верхнюю левую кнопку (6) поля **Monitor**. Появится окно, где можно отредактировать hex-код. Замените первые несколько бит нужного адреса, следуя моим указаниям. Нажимаем кнопку (7) в нижнем правом углу этого окна. Затем снова нажимаем среднюю нижнюю кнопку поля **Monitor** (5), чтобы обновить тем самым это поле. Теперь вы уже должны увидеть отредактированную вами строку. Возвращаемся в игру и смотрим результат.

Если адрес не работает, прежде всего убедитесь, что вы все правильно делаете. Если правильно, но все равно почему-то не работает, значит, скорее всего, игра использует динамически обновляемую память или конфигурация вашей машины значительно отличается от моей. Тогда придется искать адрес самостоятельно. Запомните в игре значение, которое хотите изменить, и в МТС введите его в поле **Value to search**. Если это значение выражено цифрой, тогда выберите режим поиска **Normal**. Если же это полоска (например, lifebar), тогда выберите режим поиска **Progressive**.

Для значения, выраженного цифрой, просто нажмите **Start**, дождитесь окончания поиска, затем измените значение в игре, введите новое значение в **Value to search** и нажмите **Continue**. Повторяйте эти действия, пока не найдете один нужный адрес.

Для значения, выраженного полоской. Вначале измените значение в игре, затем в МТС в поле **Value to search** кнопкой установите «+», если значение увеличилось, или «-» , если оно уменьшилось. Нажмите **Start**. Когда закончится поиск, измените значение в игре. Вернитесь в МТС, если значение уменьшилось, снова поставьте «-» , если увеличилось — « + », или, если не изменилось, « = «. Нажмите **Continue**. Повторите все дейст-

вия, пока не найдете один адрес. Если адресов нашлось несколько, и меньше найти уже не получается, то придется определять методом перебора (т.е. научного тыка), какой из них правильный.

В скобках после адреса я буду указывать максимально допустимое значение в шестнадцатеричном коде, которое надо поставить. Иногда я также буду указывать сдвиг (в шестнадцатеричной системе счисления) адреса. Это нужно для тех случаев, когда игра использует динамически обновляемую память и адрес перестает работать при переходе на другой уровень или в процессе игры. Это не всегда помогает, но иногда работает. Использовать надо так: прибавляете или отнимаете указанный сдвиг к указанному мной адресу и пробуете использовать полученный адрес. Если не работает, снова прибавляете или вычитаете сдвиг. Действия в шестнадцатеричной системе счисления надо производить либо на калькуляторе с такой возможностью, либо на стандартном Windows-калькуляторе, переведя его в режим инженерного. Если и это не помогает, ищите адрес, как описано выше.

CLEOPATRA

Запускающий файл: **Pharaon.exe**.

Деньги — EA5244. (FF FF FF). В начале каждой новой миссии значение по этому адресу надо обновлять заново. Также придется обновлять, если в течение миссии деньги кончились.

DARK REIGN 2

Запускаемый файл: **dr2.exe**.

Деньги — **3F0F054**. Не более чем **FF FF FF**. Возможно изменение адреса (смотри руководство в начале статьи, последний пункт).

DIABLO 2

Запускаемый файл: **game.exe**.

Life — D16AC1
Mane — D16AD1
Experience — 48473BC
Money — 48743C4
Strength — D16A90
Dexterity — D16AA0
Vitality — D16AA8
Energy — D16A98
Stat points Remaining — D16AB0

ICEWIND DALE

Запускаемый файл: **idmain.exe**.

При создании героев в начале игры нужно задавать им различные параметры.

Для всех героев:

Abilities – F83460 (FF).

Skills – F8345C (FF). Если после установки всех параметров имеется остаток очков, то обязательно надо в МТС вернуть значение на 0. Пока вы этого не сделаете, кнопка Done в игре не будет доступна. Чтобы после этих действий кнопка Done стала доступной, надо нажать на каком-нибудь пункте, убавив его и прибавив заново, чтобы обновить очки.

Для героев, владеющих магией:

Mage Spells и **Memorize Mage Spells – F83464 (FF)**. После установки вернуть на 0, аналогично ситуации со Skills.

Во время игры:

Деньги — **F97FFE (FF FF FF)**.

INTERSTATE '82

Исполняемый файл: **I82stub.exe**.

«Здоровье» автомобиля — адрес **1F91EDA**. Нужно установить **FF FF FF**. Требуется заморозка. После этого автомобиль не разбивается.

MAJESTY

В этой игре адреса, содержащие инфу о текущей сумме наличных, изменяются каждый раз, как начинается новый уровень, поэтому здесь я не смогу привести конкретные адреса. Но ты легко сможешь отыскать их сам. Чтобы сколотить состояние, используй стандартную схему: запусти игру, запомни, сколько там денег, и поставь на паузу (**Esc**). Запусти МТС, выбери в поле **Process ID** файл **Majesty.exe**. Выбери режим поиска **Normal** и введи в поле **Value to search** текущее количество денег. Нажми **Start**. Вернись в игру, измени количество денег, снова нажми на паузу, вернись в МТС и нажми **Continue**. Повторяй весь этот алгоритм до тех пор, пока не найдешь один адрес, содержащий нужную величину. Когда найдешь, щелкни по нему и посмотри на поле Monitor — там должно отобразиться содержимое памяти. Первые три бита первой строки — это и есть текущее состояние «счетчика».

Только следи, чтобы во время этих манипуляций с битами игра была на паузе. Теперь нажми кнопку в верхнем левом углу поля Monitor и отредактируй в появившемся окне эти первые три бита. Замени эти значения на **FF FF FF**. Нажми кнопку в нижнем правом углу окна. Затем нажми среднюю нижнюю кнопку в поле **Monitor**. Верхняя строка изменится. Теперь возвращайся в игру, снимай паузу и подожди немного — результат не заставит себя долго ждать. Таким же методом можешь попробовать подправить и некоторые другие интересующие тебя параметры.

NOX

Исполняемый файл: **nox.exe**.

Gold — адрес **63285C**. Заморозка не требуется. Максимально допустимое значение: **FF FF FF** (равняется 16 777 215 золотым монетам).

Health — адрес **6CCF64**. Требуется заморозка. Максимально допустимое значение: **64** (равняется 100 единицам здоровья).

Mana — адрес **6CCA78**. Требуется заморозка. Максимально допустимое значение: **8C** (равняется 140 единицам маны).

EXP — адрес **6B1F74**. Требуется заморозка. Максимально допустимое значение: **88 13** (равняется 5000 единицам).

SHOGUN

Запускаемый файл — **shogun.exe**.

Деньги — **980D70**. Значение не более **FF FF**. Замораживать не обязательно.

SIMCITY 3000 HOLIDAY THEME EDITION

Запускаемый файл: **sc3.exe**.

235B210 и **235B218** — денежки. Оба адреса нужно использовать одновременно. Замени все значения на **FF FF FF FF**. После этого на твоем счете появится, в соответствии с учением Карла Маркса, куча конвертируемых баксовых эквивалентов. Заморозка не требуется.

TRAFFIC GIANT

Запускаемый файл: **trafficgiant.exe**.

Игра использует динамическую память,поэтому деньги встречались по нескольким адресам.

Сдвиг — E0000

Деньги — 4D3F010, 4C5A010, 4F7F010... (FF FF FF)

URBAN CHAOS

Успешно ломается на жизни и боеприпасы. Но существует проблема так называемых «плавающих» адресов, то есть найденный адрес работает только в течение одного-двух уровней, а потом значение приходится заново искать по другому адресу, а старый уже не действует.

Итак, жизнь отображается в виде полоски, значит, применяем режим поиска **Progressive**. Нажимаем **Start** в МТС. Дожидаемся, пока закончится первичный поиск. Возвращаемся в игру и изменяем состояние здоровья, получая ранение, или, наоборот, лечимся. В МТС устанавливаем кнопкой в поле **Values to search** « + », если вылечились, или «-», если получили ранение. Нажимаем **Continue**. По завершении поиска возвращаемся в игру и снова меняем состояние здоровья. Повторяем эти действия до тех пор, пока не найдем один нужный адрес. Найдя его, щелкаем по нему дважды, нажимаем **Add**, чтобы добавить его в поле **Values to write in memory**. Щелкаем по нему в этом поле и в появившемся окне ставим значение FF. Нажимаем **Poke All** и проверяем, обновилась ли полоска жизни.

С боезапасом проще — он отображается цифрами. Нажимаем **Reset** в МТС и выбираем режим поиска **Normal**. Ставим в **Values to search** количество патронов (или взрывчатки). Нажимаем **Start**. По окончании поиска тратим боезапас. Ставим в МТС новое значение. Нажимаем **Continue**. Повторяем эти действия до тех пор, пока не найдем один адрес. Далее поступаем, как и в случае с жизнью. Добавляем его в поле **Values to search** и ставим FF. Таким же образом ищем боезапас для остального оружия.

Остается только заморозить все найденные значения. Устанавливаем индикатор **Freeze setting** примерно на половину (этого достаточно), нажимаем **Freeze** и возвращаемся в игру. Наслаждаемся.

VAMPIRE: THE MASQUERADE – REDEMPTION

Запускаемый файл — **vampire.exe**.

Деньги — **62EEF0**. Значение в hex желательно ставить не больше FF FF (65535 у.е.). Замораживать не обязательно.

Здоровье — **541F6CA**. Значение в hex не больше C9. Нужна заморозка.

Мана — **541F742**. Значение не больше DC. Нужна заморозка.

EXP — **541F8A4**. Можно поставить аж до FF FF FF FF. Заморозка не требуется.

WARLORDS: BATTLECRY

Запускаемый файл: **Battlecry.exe**.

В верхнем правом углу экрана с игрой есть 4 параметра, которые обозначают деньги, алмазы и прочую пургу. Вот вам все эти параметры (слева направо).

В принципе, если введете адрес первого параметра, то в этой же строке в поле **Monitor** находятся и остальные три. Каждое значение состоит из двух бит. После редактирования значений эта строка будет выглядеть примерно так: **FF 0F FF 0F FF 0F FF 0F**.

1-й параметр — 5E5B24 (FF 0F)
2-й параметр — 5E5B26 (FF 0F)
3-й параметр — 5E5B28 (FF 0F)
4-й параметр — 5E5B2A (FF 0F)

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

INTRO

Этот раздел о том, где в некоторых играх взять файлы со звуковыми эффектами, музыкой, видео, картинками, графическими элементами и прочими вещами. Затем выдернутые картинки и графические элементы можно использовать, например, в качестве заставки на рабочий стол, применить для каких-нибудь дизайнерских работ или просто отредактировать на свой лад в каком-нибудь графическом редакторе. Звуки и музыку также можно изменить или использовать при создании своей музыки и ремиксов. Помимо того, иногда в играх встречаются различные скрипты в виде текста и набора числовых значений, отредактировав которые, можно добиться различных приколов и получить дополнительные возможности. Читайте и сами решайте, что для чего вам может сгодиться.

КОЕ-ЧТО О ФОРМАТЕ .BIK И .SMK

Немного о видеоформате, используемом во многих играх. Итак, файлы роликов в этом формате имеют расширения ***.bik** или ***.smk**. Такие файлы места занимают меньше, чем файлы формата **.mpeg** или **.avi**, но при этом качество изображения в них значительно лучше. Файлы этого формата можно как просматривать, так и редактировать; можно также конвертировать в него файлы формата **.avi**. Еще можно создать такой мультик из нескольких файлов формата **.bmp** — примерно по той же схеме, как делают анимированные gif-файлы или тот же **.avi**. Для этого существуют различные утилиты. Если вас заинтересовала эта тема, то можете скачать какую-нибудь из таких программ, различные примочки, да и почитать подробнее об упомянутых форматах на сайтах:

www.smacker.com и ***www.mclusky.co.uk***

Программа называется **RAD Video Tools**, а ее скрин вы можете видеть на рисунке.

CLEOPATRA

Вся музыка и звуковые эффекты в форматах **.wav** и **.mp3** находятся в подкаталогах по пути **<каталог с игрой>\audio**.

Все скрипты, содержащие параметры персонажей и зданий, находятся тут: **<каталог с игрой>*.txt**. Причем в этих файлах содержатся достаточно подробные описания на английском языке! Короче говоря, очередной конструктор.

Мультики в формате **.bik** находятся здесь: **<каталог с игрой>\biks**, в подкаталоге.

GRAND PRIX 3

Некоторые графические элементы в форматах **.bmp** и **.pcx** находятся тут: **<каталог с игрой>\bitmaps**.

<каталог с игрой>\saves\default_names.nam — в этом файле есть имена гонщиков. При желании с помощью hex-редактора можно заменить чье-нибудь имя на свое — чем вы хуже Шумахера?

Все остальное, о чем пойдет речь ниже, удастся просмотреть, сконвертировать или отредактировать только с помощью специальных утилит, которые можно скачать отсюда:

www.grandprix3.com и ***www.gp3.gamestats.com***

Начнем с графики. Для этого нужен редактор файлов формата **.jam**. Все файлы лежат тут: **<каталог с игрой>\gp3jamsh**, в подкаталогах. Файлы имеют расширение ***.jam**.

Музыка находится тут: **<каталог с игрой>\samples*.dat**. Нужен соответствующий редактор.

Трассы: **<каталог с игрой>\circuits*.dat**.

ICEWIND DALE

Звуковые эффекты. Находятся в **<каталог с игрой>\sounds**. Если тут создать каталог и поместить туда свои звуки, то можно заставить героя говорить своим голосом. Всего файлов должно быть 40, и они должны выглядеть так: **xxxxx01.wav**, где xxxxx — название файла из пяти символов, а 01 — номер файла. Например, mysnd01.wav. Далее можно при создании героя в игре выбрать ему из списка в качестве голоса строку, соответствующую названию вашего каталога со звуками. Файлы должны быть записаны с такими параметрами: **22 kHz, 16-bit, mono.**

KISS: PSYCHO CIRCUS

Элементы интерфейса игры в форматах **.pcx** и **.bmp** находятся в следующих каталогах: **<каталог с игрой>\hud*.pcx; <каталог с игрой>\interface*.pcx; <каталог с игрой>\menu*.pcx**. **<каталог с игрой>\screens*.*** содержит картинки в разных форматах, появляющиеся во время загрузки уровней:

В игре используются скрипты с описаниями монстров, оружия и т.п. Изменяя скрипты, можно добиться интересных эффектов. Большая часть параметров имеет комментарии на английском, которые начинаются после знака «;». Итак, вот скрипт с параметрами монстров, оружия и еще кое-чего: **<каталог с игрой>\mapdata\external_data.txt**, а вот скрипт с сообщениями, которые выдает игра: **<каталог с игрой>\mapdata\mapmessages.txt**. Еще кое-какие скрипты есть тут: **<каталог с игрой>\dev\cheat.scr** и еще во всех подкаталогах этого каталога.

Звуки в **.wav** находятся здесь: **<каталог с игрой>\sounds*.wav** и во всех подкаталогах этого каталога.

Мультики этой игры в формате **.smk** лежат тут: **<каталог с игрой>\movies*.smk**. Подробнее об этом формате, а также о формате **.bik**, читайте далее.

MDK 2

Все игровые данные, графика, аудио, скрипты и прочее лежат здесь: **<каталог с игрой>\data*.zip**. Это обычные zip-архивы.

TRAFFIC GIANT

Видеоролики лежат на CD-ROM в **tgiant\video**.

Аудио и звуковые эффекты лежат на жестком диске в **<каталог с игрой>\FX-1**.

VAMPIRE: THE MASQUERADE

Музыка и звуковые эффекты в MP3 формате лежат тут: **<каталог с игрой>\sounds**. В каталоге **dialog** лежат диалоги героев. А в каталоге **StereoAmbient** — звуковое оформление уровней.

WARLORDS: BATTLECRY

Аудиотреки находятся на CD-ROM в Audio CD формате. Можно слушать напрямую через CD-ROM.

Звуковые эффекты лежат на жестком диске в **<каталог с игрой>\soundFX\terrain**.

Игры в предыдущих выпусках

НАЗВАНИЕ ИГРЫ	НОМЕР ВЫПУСКА
ACE VENTURA	3
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	7
AGE OF EMPIRES	1
AGE OF WONDERS	8
ALIEN EARTH	1
ALIENS VERSUS PREDATOR	7
ARMOR COMMAND	2
BALDUR'S GATE	4
BALDUR'S GATEMISSION PACK: TALES OF THE SWORD COAST	5
BATTLEZONE	2
BEAVIS & BUTTHEAD DO U	4
BLADE RUNNER	1
BLOOD 2: THE CHOSEN	4
BRAVEHEART	6
CARMAGEDDON 2	4
CIVILIZATION II: TEST OF TIME	7
CIVILIZATION: CALL TO POWER	5
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN	6
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	2
CONSTRUCTOR	1
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	8
CURSE OF MONKEY ISLAND,THE	1
CUTTHROATS	7
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	1
DARKSTONE	6
DEATHTRAP DUNGEON	2
DEMISE: RISE OF THE KU'TAN	8
DESCENT 3	6
DESCENT FREESPASE 2	7
DESCENT: FREESPACE – THE GREAT WAR	3
DIABLO: HELLFIRE	1
DIE HARD TRILOGY 2	8
DINK SMALLWOOD	2
DISCWORLD NOIR	6
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	3
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	6
DREAMS TO REALITY	2
DUNE 2000: LONG LIVE THE FIGHTER	3
DUNGEON KEEPER 2	6
DUNGEON KEEPER	1
EGYPT 1156 B.C. TOMB OF THE PHARAON	3
ENEMY INFESTATION	3
F-22 LIGHTING III	5
FAIRY TALE ADVENTURE 2 – HALLS OF THE DEAD	2
FALLOUT 2	3
FALLOUT: A POST-NUCLEAR ADVENTURE	1

НАЗВАНИЕ ИГРЫ	НОМЕР ВЫПУСКА
FIGHTING FORCE	2
FINAL FANTASY VII	4
FINAL FANTASY VIII	8
FLIGHT UNLIMITED III	7
FLY!	7
FULL THROTTLE	3
GRAND THEFT AUTO	1
GRIM FANDANGO	3
HALF-LIFE	3
HEART OF DARKNESS	2
HEAVY GEAR 2	6
HERETIC II	4
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	7
HEXPLORE	3
HIDDEN & DANGEROUS	5
HOMEWORLD	7
HOPKINS F.B.I.	3
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	7
IMPERIALISM	2
INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT	1
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	8
JAGGED ALLIANCE 2: АГОНИЯ ВЛАСТИ	5
JANE'S FLEET COMMAND	5
JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH	1
JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME,THE	1
KINGPIN: LIFE OF CRIME	5
LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL	3
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY	1
MAGIC & MAYHEM	4
MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM	8
MALKARI	5
MECHWARRIOR 3	6
MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN	2
MIGHT & MIGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER	8
MIGHT AND MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR	5
MORPHEUS	3
MORTAL KOMBAT 4	2
NEVERHOOD, THE	1
NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY	3
NOCTURNE	7




Game saved



MIDWAY
250
522


Conjurer– Casts Color Spray
Saint– Save vs Spell
